NOWOŚĆ DVD ROM

JUŻ PO RAZ TRZECI!

DVD EDYCJA

Gry Komputerowe

październik / listopad 2000 • cena 24.90 zł • index 357863 • issn 1640-3126

3/00

UWAGA! GRA ZA DARMO! CZYTAJ STR. 93...

RECENZJA

BLAIR WITCH PROJECT

Możesz Zacząć Się Bać!

ZRECENZOWALIŚMY!

BALDUR'S GATE II

Przejdź Ponownie Przez Wrota Baldura...

ZRECENZOWANE!

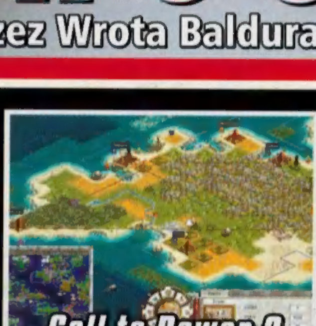
- SYDNEY 2000
- SUPERBIKE 2001
- METAL GEAR SOLID
- ASHERON'S CALL
- STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE
- CARMAGEDDON TDR 2000

CGS

Zapowiedzi



Severance



Call to Power 2



Colin McRae Rally 2



Zeus



Strzeż się!
NADCIĄGA MROCZNE PLEMIĘ...
THE SETTLERS® IV
Kiedy opanowałeś do perfekcji sztukę walki... Bogowie zmienili zasady.
Wkrótce w sprzedaży w rewelacyjnej niskiej cenie 99 złotych!
SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com
Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com
Blue Byte TM
2CD
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT
DOBRA CENA
99
ZŁOTYCH
Najnowszych informacji szukaj w internecie:
http://settlers.cdprojekt.com
www.bluebyte.com
© 1993-2000 Blue Byte Software, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Settlers IV i firma Blue Byte są zastrzeżonymi znakami Blue Byte Software, Inc.

NADCHODZI KONTYNUACJA KULTOWEJ GRY BALDUR'S GATE, BĄDŹ GOTÓW!

FORGOTTEN REALMS

Baldur's Gate II™

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

Pakiet Baldur's Gate II zawiera:

- 4 płyty CD z grą
- Dodatkową płytę CD z rozszerzeniami do gry
- Kartę podręcznej pomocy
- Mapę
- Podkładkę pod mysz
- Obszerną i wyczerpującą instrukcję

Pamiętaj! Tylko oryginalna kopia gwarantuje pełną satysfakcję, ekskluzywne wydanie oraz poprawne działanie i darmową pomoc techniczną.

Już za miesiąc szczegóły dotyczące pełnej zawartości polskiego wydania Baldur's Gate 2.

Baldur's Gate 2 to kontynuacja doskonałej gry RPG, w której wprowadzono setki zmian i usprawnień. Poznaj tylko niektóre z nich:

- Ciesz cię prawdziwą wielowątkowością, ukończ poszczególne rozdziały na wiele sposobów,
- Daj się porwać jeszcze bardziej rozbudowanej fabule, która zapewni Ci rozrywkę przez 200-300 godzin gry (pierwsza część Baldur's Gate - 150 godzin)
- Rozkoszuj się jeszcze większą interakcją z otoczeniem: oswajaj zwierzęta, daj się ponieść uczuciom i miłosnym przygodom, a jeśli zmęczą Cię przygody i podróże, odpocznij we własnym zamczysku lub wieży magów.
- Korzystaj z niespotykanych dotąd możliwości jakie dają Ci nowe klasy bohaterów, nowe unikalne przedmioty i zaklęcia.
- Dowolnie skonfiguruj wygodne skróty klawiszowe, które teraz mogą objąć praktycznie wszystkie opcje gry.
- Oglądaj wspaniałą grafikę w rozdzielczości nawet 800x600 obsługującą akceleratory 3D, ciesz się oszałamiającymi wizualnie efektami czarów oraz niezwykle płynną animacją postaci (dwa razy większa liczba klatek przypadająca na postać)!
- Doświadcz profesjonalnej polskiej wersji językowej opracowanej przez zespół odpowiedzialny za spolszczenie pierwszej części gry oraz Planescape: Torment. Dzięki doskonałemu tłumaczeniu i znanym, bardzo dobrym aktorom wczujesz się w klimat gry jak nigdy dotąd.

Baldur's Gate 2 to naprawdę obowiązkowa pozycja w Twojej kolekcji oryginalnych gier!

Więcej informacji o grze: http://bg2.cdprojekt.com



Fascynujący, olbrzymi świat pełen niebezpieczeństw, heroicznych walk oraz niezwykłych przygód już niedługo pochłonie Cię bez reszty. Przygotuj się na naprawdę wielkie wyzwanie i udowodnij, że Twoje bohaterstwo nie jest już tylko legendą...





SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Interplay · OFFICIAL TSR Licensed Product · BioWARE INFINITY ENGINE · Advanced Dungeons&Dragons® · BLACK ISLE STUDIOS

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

OD REDAKCJI...



Już od wielu lat, gdy tylko słonko zaczyna się wcześniej chować się za horyzont, bo jesień nieuchronnie obejmuje panowanie, maniacy komputerowego szaleństwa nie mają powodów do narzekań.

To okres największego wysypu najfajniejszych gierek. I choć branża gier na świecie przeżywa wyraźny kryzys, czego przykładem są spektakularne przejęcia firm lub wręcz plajta niedawnych gigantów, to jednak szykuje się kilka naprawdę niezłych tytułów. Piszemy o nich w tym numerze, a dodatkowo na krążku CD (w tym miesiącu również mamy dwie płyty) znajdziecie mnóstwo prezentacji do najlepiej zapowiadających się gier. Mamy jeszcze lepszą wiadomość dla posiadaczy czytników DVD. Dopiero na tym krążku ze względu na gigantyczną pojemność udało nam się zmieścić mnóstwo fantastycznego materiału prezentacyjnego, a właśnie w tym miesiącu ukazała się Edycja DVD! Kto nie posiada jeszcze czytnika, powinien pomyśleć o jego kupnie, bo jest to naprawdę nowa jakość. Przygotowujemy już kolejny krążek DVD, który ukaże się w okolicach Gwiazdki. Będzie to naprawdę mocna pozycja, niezwykle zróżnicowana tematycznie, a zatem super-atrakcyjna! Wiecie już o co prosić Mikołaja? Oczywiście o napęd DVD! Jeśli już się tak chwalimy, to nie zaszkodzi zwrócić uwagę na produkt znacznej części naszej redakcji, z którego jesteśmy bardzo dumni, a mianowicie pismo poradnikowe „PC SOLUTION". Znajdziecie tam wspaniale rozpracowane gry, poznacie ich najskrytsze sekrety, a co najważniejsze, dzięki szczegółowym opisom ukończycie nawet najtrudniejsze programy. Właśnie ukazał się numer 3, w którym znajdziecie opisy do: „Metal Gear Solid", „Submarine Titans", „Homeworld Cataclysm", „Icewind Dale", „Age Of Empire 2: The Conquerors", „Daikatana". Polecamy!

Życzymy miłej lektury bieżącego numeru GK i zapraszamy za miesiąc.

ZAPOWIEDZI

34 Civilization: Call To Power II
42 Colin McRae Rally 2
38 Kingdom Under Fire
32 Konung
12 Severance
14 Return To Castle Wolfenstein
36 Zeus


Colin McRae Rally 2

PORADY


Imperium Galactica 2

86 Imperium Galactica 2

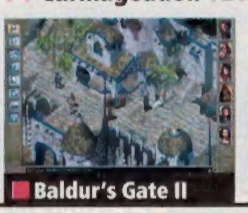
STAŁE DZIAŁY

80 Hardware
22 Rozwiązania konkursów
92 Listy
6 Na CD
93 Promocja prenumeraty


Severance

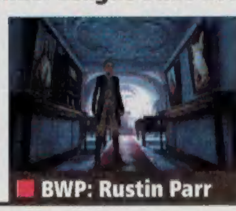
CZYM ZASKOCZYLIŚMY WAS W LISTOPADZIE...

68 Agharta
58 Asheron's Call
44 Baldur's Gate II
52 Blair Witch Project Część 1: Rustin Parr
74 Carmageddon TDR 2000
60 F1 Manager 2000
70 Premier Football Manager 2001
62 Metal Gear Solid
78 Midnight Racing
72 Reach For The Stars
48 Star Trek Voyager: Elite Force
76 Star Trek: New Worlds
56 Superbike 2001
66 Sydney 2000
64 Premier League Stars 2001


Baldur's Gate II


Superbike 2001


Metal Gear Solid


BWP: Rustin Parr

Gry Komputerowe

ISSN 1230-9044
INDEX 324329
NUMER 11/2000 (76)
rok ósmy

WYDAWCA
CGS Computer Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. (0-22) 815-42-20 (9-17)
fax (0-22) 812-68-29
e-mail: *gk@cgs.com.pl*
http://www.grykomputerowe.pl

REDAKCJA
Marek Suchocki (red. nacz.)
Michał Bakuliński (red. prowadzący)
mbakulinski@cgs.com.pl
Romuald Wawrzyniak
rwawrzyniak@cgs.com.pl
Krzysztof Kiełmiński (CD Manager)
kkielminski@cgs.com.pl

WSPÓŁPRACA
Jacek Pietruszczak (Baron Jack)
Maciej Waszkiewicz
Tomasz Lustyk (Lusiek)

DZIAŁ REKLAMY
Przemysław Gorący
pgoracy@cgs.com.pl

KOREKTA
Magdalena Kotulska

ŁAMANIE
Rafał Kresiński
Mariusz Szarek

DRUK
Elanders, ul. Szpitalna 6 p. 8
00-031 Warszawa

KOLPORTAŻ OGÓLNOPOLSKI
RUCH S.A. O.K.D.P.

PRENUMERATA
Reklamacje i zapytania przyjmowane są: wtorek i czwartek w godz. 11-16 pod tel. (0-22) 815-42-20 lub: *reklamacje@cgs.com.pl*

CGS COMPUTER STUDIO
jest wydawcą tytułów:
COMPUTER ARTS
PLAYSTATION MAGAZYN
AMIGA COMPUTER STUDIO
PSX FAN, PC SOLUTION

Prenumerata krajowa (I kwartał 2001) dotyczy tylko edycji bez CD
Należność (3 x 5.50 zł) należy wpłacać do oddziałów „Ruch" właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora.
Termin przyjmowania prenumeraty mija z dniem 20 grudnia 2000 r.

NA CD



W tym miesiącu główną atrakcję znajdziecie na drugim kompakcie. Co to za atrakcja? Filmy! Filmy z gier, które prezentowali najwięksi producenci na europejskich targach gier komputerowych ECTS, które odbyły się w Londynie. Pojemność płytki nie pozwoliła nam umieścić wszystkiego, na następnym talerzu postaramy się wrzucić kolejną porcję smakowitego dania. KRZYCHOO

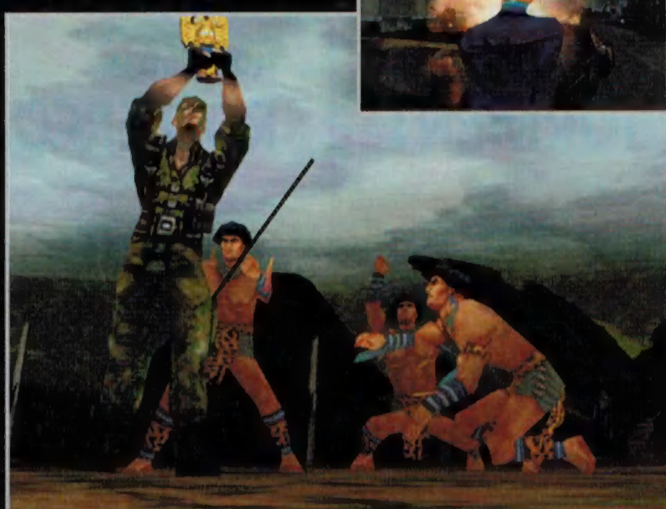
CD

- Płytka pracuje tylko w środowisku Windows 95/98.
- Wszystkie zawarte na CD programy sprawdzone zostały pod kątem poprawnego funkcjonowania i istnienia wirusów.
- Redakcja „GK" nie ponosi odpowiedzialności za efekty wywołane niewłaściwym postępowaniem z programami umieszczonymi na płycie.
- Jeśli masz problemy z uruchomieniem, zwróć uwagę na: – wymagania sprzętowe programu – to czy masz aktualną wersję Direct X – lub sprawdź go na innej konfiguracji PC.
- Jeśli mimo to nie możesz skorzystać z CD, skontaktuj się z nami. Na Wasze pytania odpowie red. Krzysiek Kiełmiński. Dyżuruje on w czwartki w godzinach 17-20, pod numerem tel. (0-22)815-42-20.

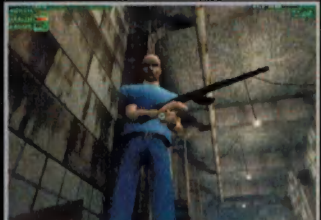
HITMAN: CODENAME 47



EIDOS
PII 300, 32MB RAM, WIN95/98



Długo oczekiwana gra z gatunku „myślących FPP". Wcielasz się w niej w postać odzianego w garniturek płatnego mordercy. Można by ją przyrównać do „Thiefa" rozgrywanego we współczesnych czasach. Tu ponad szybkość i zręczność stawia się umiejętność logicznego myślenia. Przed zabójstwem należy opracować strategię i dokładnie zbadać otoczenie. Należy przy tym zachować szczególną ostrożność, bo jak zrobisz zbyt duży raban wokół swojej osoby, to możesz zapomnieć o szczęśliwym ukończeniu misji. Tak więc musisz wyglądać niczym zwykły, nie zwracający na siebie uwagi obywatel, przechadzający się po ulicach miasta. Na szczęście wyeliminowano w „Hitmanie", uciążliwe dla niektórych dokładne planowanie misji przed jej właściwym rozpoczęciem. Przed akcją musisz jednak zakupić odpowiednie narzędzia zbrodni i amunicję.
Ta gra zasługuje na szczególną uwagę, zresztą wytypowaliśmy ją na demo miesiąca.





KLAWISZOLOGIA:
NUM 5 – CHÓD
NUM 8 – BIEG
NUM 1 – STRAFE W LEWO
NUM 3 – STRAFE W PRAWO
NUM 2 – DO TYŁU
NUM 4 – OBRÓT W LEWO
NUM 6 – OBRÓT W PRAWO
NUM 7 – WYCHYLENIE W LEWO
NUM 9 – WYCHYLENIE W PRAWO
ENTER – AKCJA
NUM / – ZMIANA KAMERY
NUM – – UPUSZCZENIE PRZEDMIOTU
NUM * – LORNETKA
INSERT – PUSTE RĘCE
HOME – PRZEŁADOWANIE BRONI
END – ZMIANA TRYBU STRZAŁU
PG DOWN – NASTĘPNY PRZEDMIOT
PG UP – POPRZEDNI PRZEDMIOT
M – MAPA
F1 – LAPTOP
F2 – STATUS MISJI



Super hit RPG już w sprzedaży!

KONUNG

Legenda Północy

dobra cena · 99 zł · dobra cena

profesjonalna polska wersja językowa · PL · CODA







Konung to wspaniała gra RPG opowiadająca o fantastycznym świecie Skandynawii VII wieku, w którym historia splata się z klasycznymi mitami i legendami. Czarodziejskie artefakty i starożytna magia, łupieżcze wyprawy nieustraszonych Wikingów na Wschód, karawany kupieckie z potężnego Bizancjum, rajdy dzikich Słowian, fantastyczne stwory i opuszczone fortece czarnoksiężników – oto realia tej niezwykłej nordyckiej opowieści.

Miłośnicy RPG będą mogli utworzyć grupę składającą się nawet z 9 bohaterów (w Konungu każda napotkana osoba może stać się członkiem drużyny), wezmą udział w ponad 60 nieliniowych przygodach, spotkają przeszło 200 postaci, będą mogli użyć ponad 150 przedmiotów o unikalnych parametrach i magicznych wzmocnieniach (w sumie 40 tysięcy możliwych wersji). Akcja gry toczy na olbrzymim obszarze 5 tysięcy ekranów!

W każdym pudełku bonus: mini hint-book i mapa świata!

infinite loop · 1C · PAN Interactive Publ. · CODA

Wyłączny dystrybutor w Polsce
www.coda.com.pl

Detaliczna sprzedaż wysyłkowa
tel.: (0 22) 864-78-25
Już dziś zamów grę a dostaniesz ją jako jeden z pierwszych w Polsce. Zero kosztów wysyłki.

NO ONE LIVES FOREVER

FOX INTERACTIVE
P266, 32MB RAM, WIN 95/98

Jest to gra z gatunku First Person Shooter, nawiązująca klimatem do seriali i filmów szpiegowskich z lat sześćdziesiątych. Można by ją nazwać komputerowym wcieleniem przygód James'a Bonda, gdyby nie to, że główną bohaterką jest kobieta. Nie znaczy to jednak, że nie uświadczymy w tej grze





szybkiej akcji, śmiercionośnych zabawek. Stanie przed nami otworem wiele bardzo efektownych i różniących się od siebie lokacji.

KLAWISZOLOGIA:
KURSOR W PRZÓD – DO PRZODU
D – DO TYŁU
S – STRAFE W LEWO
F – STRAFE W PRAWO
KURSOR W LEWO – OBRÓT W LEWO
KURSOR W PRAWO – OBRÓT W PRAWO
LEWY ALT – STRAFE
LEWY SHIFT – BIEG
A – SKOK
Z – KUCANIE
BACKSPACE – OBRÓT
CAPSLOCK – BIEG/CHÓD
LEWY CTRL – STRZAŁ
SPACJA – UŻYCIE OBIEKTU
R – PRZEŁADOWANIE BRONI
Q – NASTĘPNA FUNKCJA
E – NASTĘPNA BROŃ
W – POPRZEDNIA BROŃ



I – INWENTARZ
V – ZBLIŻENIE
C – ODDALENIE
F1 – CELE MISJI





IN COLD BLOOD

UBI SOFT
P300, 32MB RAM, WIN 95/98

Wciel się w postać tajnego agenta angielskiego wywiadu (znów pachnie Bondem), który zostaje wysłany na wschód, aby znaleźć swego kolegę po fachu. Gra jest pełna bondowskiej akcji, a sterowanie przypomina to, z jakim mieliśmy do czynienia w np. „Resident Evil".

KLAWISZOLOGIA:
KURSORY – STEROWANIE POSTACIĄ
Z – BIEG



LEWY SHIFT – STRAFE
X – KUCANIE
LEWY CTRL – INTERAKCJA
LEWY ALT – UZBROJENIE
SPACJA – ATAK
ENTER – INWENTARZ
DELETE – REMORA
ESC – PAUZA



HOMEWORLD CATACLYSM

SIERRA
P200, 32MB RAM, WIN 95/98

Pierwsza część „Homeworld" stała się wielkim hitem. Była to doskonała strategia czasu rzeczywistego z akcją osadzoną w kosmosie i z doskonałym klimatem. „Cataclysm" z pewnością również stanie się hitem, ponieważ posiada on wszystkie najlepsze cechy poprzedniczki oraz wiele nowych, ciekawych rozwiązań.



DEEP FIGHTER

UBI SOFT
P200, 32MB RAM, WIN 95/98

Akcja tej niecodziennej gry rozgrywa się pod wodą. Kierując małą łodzią podwodną walczysz o przetrwanie w otaczającym Cię świecie. Niszczysz swoich wrogów, ratujesz przyjazne statki, odkrywasz nowe podwodne światy. Demo zawiera cztery pierwsze misje z pełnej gry.



SUPERBIKE 2001



EA SPORTS
P300, 32MB RAM, WIN 95/98

Kolejna z serii gier sportowych EA Sports. Tym razem przyjdzie nam usiąść na superszybkim motorze i pomknąć ku zwycięstwu na jednym z kilkunastu torów świata. Dokładny opis gry możecie przeczytać w dziale recenzji.



KLAWISZOLOGIA:
KURSOR W GÓRĘ – PRZYŚPIESZENIE
KURSOR W DÓŁ – HAMOWANIE
KURSOR W LEWO/PRAWO – SKRĘT W LEWO/PRAWO
F9 – WŁĄCZA PRĘDKOŚCIOMIERZ I OBROTOMIERZ
F10 – LINIA IDEALNEGO PRZEJAZDU

THE MOON PROJECT

TOPWARE
P233, 32MB RAM, WIN 95/98

Jest to kontynuacja „Earth 2150". Szkoda, że ta gra mimo bardzo wysokiego poziomu nie zyskała rozgłosu, ponieważ przyćmiły ją przereklamowane produkcje innych wydawców. „The Moon Project" posiada wiele innowacji w stosunku do poprzedniczki, m.in. usprawniony engine, nowe jednostki, budynki i wiele więcej.



REDAKCYJNE: „NoName" – Magazyn, „Wirtualny Komputer" – Magazyn, „Załoga G" – Magazyn, Tipsiory CD NR 2,
PATCHE: Crimson Skies, Daikatana, Ground Control, Liga Polska Manager, Nascar Heat, Nox, Quake III Arena, Warlords Battlecry
DRIVERY: 3D Blaster TNT TNT2 GeForce GeForce Pro GeForce 2 GTS, Nvidia Detonators 6.31, S3 Savage3D, S3 Savage3D Win 2000, Voodoo 2, voodoo 3 2000 3000, Voodoo3 2000 3000 drivers Win 2000, Voodoo3 3500, TV Win98, Voodoo5 5500 drivers Win 9x
SHAREWARE: ACDSee 3.0, GetRight 4.20, ICQ 2000a, McAfee Virus Scan, mIRC 5.7, Power DVD, WinAmp 2.65, WinZip 8
STRONY WWW: STRONY WWW:, Polskie Centrum Need For Speed (www.nfs.com.pl), Liga Championship Managerów (www.cm3.org.pl)
TRAILERY: Sheep, Speedball 2100, Kingdom Under Fire, Blair Witch, Mafia, Max Payne, Oni, Tropico

NA DVD



W tym numerze na naszym dysku DVD, jak zwykle moc atrakcji. Przeważa ciekawy materiał prezentacyjny. Mamy nadzieję, że już wkrótce prezentowane teraz gry zagoszczą na naszej płycie w wersjach grywalnych, a może nawet pełnych. Na razie cieszmy się jednak tym co jest, a poniżej znajduje się pełny spis zawartości DVD nr. 3

PEŁNE WERSJE:
COREL LINUX
COREL PRESENTATIONS 9

DODATKI
Civilization Call To Power
Dark Regin 2
Nox Quest
Panzer General 3D
Rainbow Six Rogue Spear

DEMA:
Age Of Empires II The Conquerors
Cossacks – European Wars
Cue Club
Cultures
Deep Fighter
Egypt
Gunlok
Heavy Metal FAKK 2
Hitman Codename 47
Homeworld Cataclysm
In Cold Blood
Nascar Heat
NHL 2001
No One Lives Forever
Panzer General III Scorched Earth
Sanity: Ankien s Artifact
Superbike 2001
Thandor
The Gift
The Moon Project
Tony Hawk s Pro Skater 2
Traffic Giant
V–Rally 2

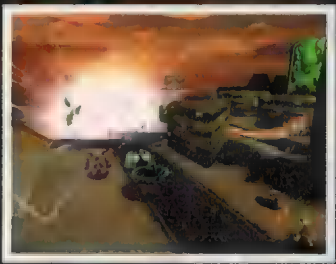


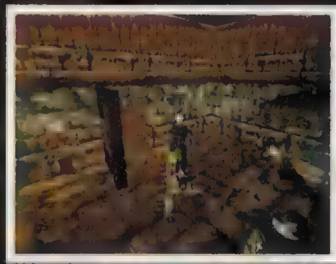


PATCHE
Apache Havoc
Codename Eagle
Combat Mission
Daikatana
Diablo II
Ground Control
Heavy Metal FAKK 2
Nascar Heat
Nox
Soldier Of Fortune (update do wersji Gold)
Quake III Arena
Terminus
Trophy Bass 4
Warlords Battlecry







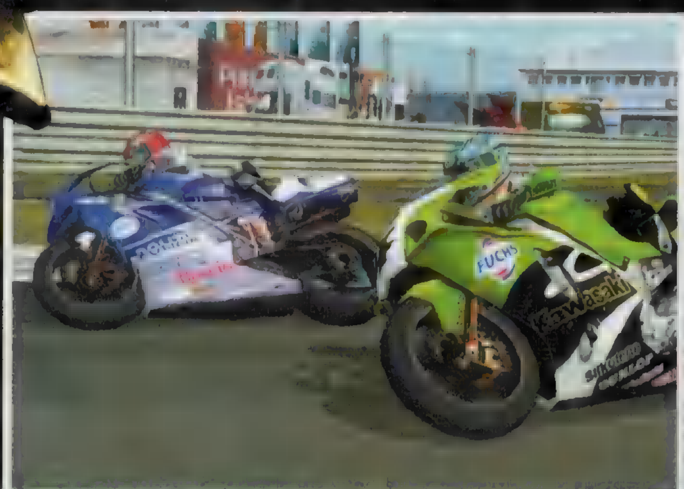




DRIVERY:
Biosy do płyt głównych:
Abit, Acorp, Aopen, Asus, Atrend, Biostar, DCS, EpOX, FIC, GigaByte, Lucky Star, Microstar, PC Chips, Shuttle, Soltek, Tyan, Zida Tomato
Drivery napędów CD/CD–R/DVD:
Asus, Aztech, BTC, Creative Labs, Mitsumi, NEC, Philips
Drivery do drukarek producentów:
Epson, Hewlett Packard, OKI
Drivery do kart graficznych producentów:
3dfx, Asus, Creative Labs, Dell, Diamond, Elsa, Guillemot, Intel, Matrox, Nvidia
Drivery do najpopularniejszych modemów producentów:
3Com, Asmax, A–Trend, Aureal, Compex, Diamond, Fiedeltronik, Genius, GVC, Jaton, Pentagram, Zoltrix, Zoom

NARZEDZIA
3D Mark 2000
ACDSee 3.0
Acrobat Reader 4.05
CuteFTP 4.0.18
Direct X 7.0
Direct X 7.0a
Download Accelerator Plus
GetRight 4.2c
GetSmart 0.9
HyperSnapDX 3.62
ICQ 2000a
Netscape Navigator 4.6
Mirc 5.7
PC Accelerator 5001 SE
Perfect Companion 3.6.2
Quick Time 3.0
Quick Time 4.1
Shockwave 7
WinAmp 2.64
Windows Commander 4.03
WinRar 2.71
WinZip 8.0

GRY SHAREWARE
123 Free Solitaire
Alhademic Balls
Abomination Bugs
Advanced Tetric
Arkanoid
Arkanoid 2000
Alhademic Sniper
Asteroid Impact
AsteroiX
Ballistycs
Biebers Bar Room
PacMan
3D Crackanoid
Rich Diamond
Ski Jump
Genocide
Robocrush
Ultranium



PREZENTACJE
Malowanie Lary Croft – unikalny film zdradzający sekrety „powstawania" Lary
FIRMA CODEMASTERS:
– Colin McRae Rally 2
– LMA Manager 2001
– TOCA World Touring Cars

FIRMA EMPIRE:
– Sheep
– Speedball 2100

FIRMA PHANATGRAM:
– Kingdom Under Fire

FIRMA SCI:
– Aquaqua
– Carmageddon TDR 2000
– Mille Miglia
– Thunderbirds
– Titanium Angels

FIRMA TAKE 2:
– Blair Witch Project
– Mafia
– Max Payne
– ONI
– Smugler's Run
– Tropico

FIRMA THQ:
– Aidyn Chronicles
– Championship Motocross
– Danger Girl
– Evil Dead
– Mercedes Benz Truck Racing
– Summoner

FIRMA BUNGIE:
Halo

STRONY WWW
Polskie Centrum Need For Speed (www.nfs.com.pl)
Liga Championship Managerów (www.cm3.org.pl)

TRAILERY FILMÓW DYSTRYBUOWANYCH PRZEZ WARNER HOME VIDEO

DVD-ROM

- Płytka zawiera wyłącznie oprogramowanie komputerowe i nie jest przeznaczona do stacjonarnych czytników DVD dla tzw. klasy domowego.
- Do uruchomienia płytki niezbędny jest komputer PC wyposażony w czytnik DVD.
- Płytka pracuje tylko w środowisku Windows 95/98.
- Wszystkie programy zawarte na DVD zostały sprawdzone pod kątem poprawnego funkcjonowania, a także na obecność wirusów.
- Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za efekty wywołane niewłaściwym postępowaniem programami występującymi na płycie.
- W razie problemów z użytkowaniem naszej płyty DVD, prosimy o kontakt z redakcją. Do Waszej dyspozycji jest red. Krzysztof Kiełmiński, który dyżuruje w poniedziałki i czwartki w godz. 17-20 pod numerem telefonu (022) 815-42-20, adres internetowy: reklamacje@cgs.com.pl

Pierwsze spojrzenie na...

SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS



Miecz w dłoń. Hełm na twarz. Bij, tnij, rąb. Na plasterrrki!



Ma uzupełnić lukę w świecie gier Akcji/RPG. I chyba mu się to uda.

„SEVERANCE" ZABIERZE NAS DO KRAINY MAGII I MIECZA, GDYŻ...

- To gra wnosząca powiew świeżości na półkę z przygodami panny Croft.
- 100 zagadek do rozwiązania, 25. przeciwników, 150 wstawek FMV, 100 broni.
- Podziemne lochy, egzotyczne pałace, wnętrza kopalń i ruiny zamczysk.
- ...czy można chcieć więcej?

PRODUCENT: REBEL ACT **WYDAWCA:** CODEMASTERS **PREMIERA:** GWIAZDKA 2000



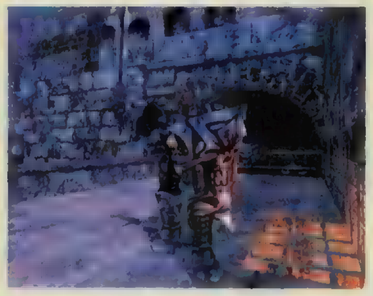
Dynamiczny engine i hordy wrogów. Kochamy to!



Mroczne zamczyska i wilgotne lochy. Witamy w fantasy.







Na Zachodzie gry przedstawiające sytuację z perspektywy trzeciej osoby, tzw. third person perspective (TPP), zwane są równie często grami akcji (action). Jest to dość trafne określenie. Jednak tak naprawdę gatunek zdominowany przez serię „Tomb Raider" i Larę Croft, która głównie biega i wykonuje skomplikowane skoki, zaczął powoli tracić ów przyrostek „akcji". Jeszcze rzadziej mamy do czynienia z zaprzęgnięciem do gry elementów fantasy, tu właściwie jedynymi godnymi wskazania są „Heretic 2" oraz „Die By The Sword". Najnowsza produkcja Codemasters ma zamiar nadrobić te zaległości.

W „Severance: Blade of Darkness" ruszamy do boju o oczywiście słuszną sprawę. Legenda gry jest dość rozbudowana, opowiada o wielkim dziele stworzenia, Księciu Ciemności, który zbuntował się przeciw Stwórcy i na własną rękę zajął się demiurgicznymi eksperymentami. Powołał do życia istotę tak do szpiku kości Złą i Mroczną, że nawet cząsteczki światła zbliżając się do niej wykonują gwałtowny zwrot i ruszają w przeciwnym kierunku. W legendzie jest oczywiście mowa o tajemniczym artefakcie, który może uratować świat, oraz o odważnym, który podejmie się niebezpiecznego zadania odnalezienia go. Generalnie jest do wyboru aż czterech śmiałków, jako że twórcy z Rebel Act do gry akcji z widokiem TPP postanowili dorzucić jeszcze garść elementów RPG. Każda z postaci (m.in. wojownik, krasnolud, paladyn) dysponować będzie innym zestawem umiejętności. Autorzy chwalą się zaimplementowaniem zmiennego modelu rozwoju bohatera - używając tylko i wyłącznie łuku, po pewnym czasie będziemy mieli na ekranie prawdziwego mistrza, trafiającego ze stu kroków w oko lecącego skowronka. Wszystko to, aby lepiej związać gracza z jego wirtualnym alter ego.

Od strony technicznej gra odznacza się specjalnie projektowanym engine graficznym, który wyświetli nam całą masę nowoczesnych i cieszących oko efektów. W czasie rzeczywistym liczone będą cienie i całość świateł, jak również zachowanie wody, lawy i innych cieczy. Bardzo ciekawie zapowiada się sam system walki, wzorowany nieco na „Die By The Sword", ale zdecydowanie bardziej dynamiczny i widowiskowy. Każdy będzie mógł przygotować swój ulubiony zestaw combosów, po którego wykonaniu z wroga pozostaną tylko krwawe strzępy. Jakby mało było ponad 100 rodzajów broni (miecze, łuki, topory), w każdej chwili można będzie zabrać odciętą... kończynę wroga i ruszyć z nią przed siebie niczym z maczugą. Wszystko to zasługa zaawansowanego modelu fizycznego, dzięki któremu zniszczyć, zabrać lub w inny sposób „zadziałać" będzie można z prawie każdym przedmiotem widocznym na ekranie. Wszystko to w imponujących sceneriach fantasy, tak więc na niedobór akcji narzekać nie będziemy.

VOXEL

„BARDZO CIEKAWIE ZAPOWIADA SIĘ SYSTEM WALKI, WZOROWANY NIECO NA «DIE BY THE SWORD»"

GORE ON

Gra może wzbudzić nieco szumu nie tylko na Zachodzie, jako że prezentuje w dość realistyczny sposób sceny walk z użyciem różnych ostrych narzędzi. Nie każde dziecko dobrze zniesie widok przepołowionego toporem krasnala, a i bryzgająca w „Severence" po ścianach posoka, nie będzie należeć do rzadkości. Wrażliwsi będą mieli możliwość włączenia wersji ocenzurowanej.

DANE PRODUCENTA

Nazwa: Codemasters

Pochodzenie: Wielka Brytania

Data założenia: 1986

Wielkość zespołu: 400 osób

Osiągnięcia: Zaczynali od śmiesznych gier platformowych z jajkiem w roli głównej („Dizzy"). Dziś są dużym europejskim wydawcą, pnącym się szybko do góry. „Severance" przygotowuje dla nich małe studio z Hiszpanii.

Poprzednia Gra: „TOCA Touring Cars", „Colin McRae Rally", „Micro Machines"

Pierwsze spojrzenie na...

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Któż nie chciałby powrócić raz jeszcze do pięknego zamku Wolfenstein?

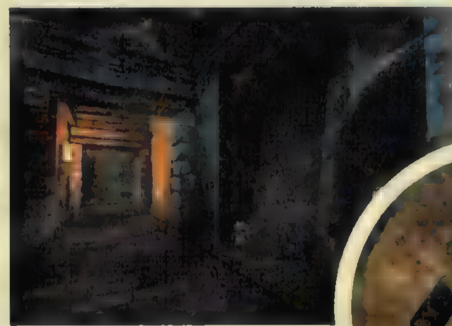




NA WIOSNĘ ZAKRZYKNIEMY „BRUNER, TY ŚWINIO", GDYŻ...

- To przecież chodząca legenda w całkiem nowych szatach!
- Silnik „Quake 3 Arena" to kawałek mocnej programistycznej roboty.
- Rozbudowane misje i poziomy oznaczają silny tryb single...
- Również tryb multi to mocny punkt w programach na silniku „Quake".

PRODUCENT: GRAY MATTER **WYDAWCA:** ACTIVISION **PREMIERA:** WIOSNA









Klimaty jak z filmu „Tylko dla orłów".

Niemieccy wartownicy, ingliste krajobrazy... Wolfie! Czekamy na Ciebie!



Kończą się powoli nowe pomysły, zaś oryginalnych i nietuzinkowych produktów można ze świecą szukać. W przemyśle gier komputerowych, podobnie jak w filmie czy muzyce, zaczyna więc nadchodzić era odgrzewania starych hitów. Od jakiegoś czasu krążyły plotki o nowej edycji „Dooma" spod skrzydeł ID Software, jednak okazało się, że na pierwszy ogień poszedł ojciec i matka gatunku strzelanin FPP - „Wolfenstein 3D".

Co młodsi słuchacze proszeni są w tej chwili o przełączenie swych odbiorników na ramkę obok, gdzie wyjaśniamy, dlaczego „Wolfie" wielką grą był. Przede wszystkim wszystkich starych wyjadaczy muszę ucieszyć informacją, iż do odgrzania przeboju sprzed lat zastosowany zostanie zmodyfikowany engine „Quake 3: Arena". Jego implementacją w realia drugiej wojny światowej zajmie się żyjąca blisko z ID Software, grupa Gray Matter Interactive, która uformowała się z ex-członków Xatrixa („Rendeck Rampage", „Kingpin"). Gwarantuje to wysoką jakość programowania oraz dostęp do najnowocześniejszych rozwiązań technicznych. Fabuła „Return To Castle Wolfenstein" to klasyczny sequel. Oto agent specjalny Aliantów B.J. Blaskovitz (tak Amerykanie po swojemu mówią na swojsko brzmiącego Błaskowicza) powraca do serca III Rzeszy, aby po raz kolejny w pojedynkę dopomóc w wygraniu wojny.

Autorzy z Gray Matter rozwijają twórczo ideę genetycznych, chemicznych i okultystycznych eksperymentów, którymi parali się hitlerowscy naukowcy. O ile więc na początkowych poziomach spotykać się będziemy z szeregowcami i obersturmfuehrerami armii Hitlera, to brnąc dalej, ujrzymy koszmarnie zmutowanych ludzi, ożywionych zmarłych, a nawet istoty pozaziemskie. Takie udziwnienie fabuły wywołało szereg protestów zagorzałych konserwatystów, jednak autorzy z Gray Matter zapewniają, iż gra nie utraci nic z realistycznego klimatu pierwowzoru. Pomogą w tym przede wszystkim z pietyzmem oddane scenerie (głównie lochy i korytarze zamku, ale również wioska i obóz wojskowy, podziemne kompleksy badawcze i fabryki). Do tego dochodzą starzy znajomi w plecaku, z karabinem MP-40, miotaczem ognia i granatami na czele.

„PRAWDZIWĄ POTĘGĄ TEJ GRY BĘDZIE NIEWĄTPLIWIE CZYSTA AKCJA I ZDUMIEWAJĄCA GRAFIKA"

Pewną nowalijką będą wprowadzone do gry różnorodne postacie NPC, w tym również niejaka Helga, seksowna pani archeolog oraz profesor Schabbs, którzy wspierać będą agenta Blaskovitza w jego poczynaniach. Pojawi się też większe zróżnicowanie zadań stawianych przed graczem, a wszystkie one w trakcie gry napływać będą przez radio z Londynu („Allo, Allo, tu nocny jastrząb"). Prawdziwą potęgą tej gry będzie jednak niewątpliwie czysta akcja i zdumiewająca grafika. O ile w przypadku pierwszego jest to niemożliwe, jednak to drugie z pewnością możemy Wam pokazać. Dlatego też ja znikam, pozostawiając Wam porcję świeżych screenów. **VOXEL**

DANE PRODUCENTA

Nazwa: Gray Matter

Pochodzenie: USA

Data założenia: 2000

Wielkość zespołu: 15 osób

Osiągnięcia: Chłopaki z Gray Matter to byli programiści Xatrixa, znanego z takich gier, jak „Redneck Rampage" czy „Kingpin". Po otrzymaniu licencji na engine „Q3A" dostali swą wielką szansę. Oby nie umoczyli...

Poprzednia Gra: „Kingpin"

TAK BYŁO

„Wolfenstein 3D" ukazał się w roku 1992, z miejsca bijąc wszelkie rekordy popularności i wynosząc młodą grupę ID Software na szczyty sławy. Każdy szczęśliwy posiadacz PC-ta chciał wcielić się w rolę agenta Bliskovitza, który z nieśmiertelną pukawką przemierzał korytarze nazistowskich bunkrów, polując na krzykliwego pana z wąsikiem. Gra była wciągająca i dynamiczna jak diabli, ale nikt nie spodziewał się wtedy, że są to narodziny nowego gatunku.



Konkurs



NA „BLAIR WITCH" ZAPANOWAŁA W STANACH PRAWDZIWA MODA, A TWÓRCY FILMU ZADBALI O TO, ABY NA WIZYCIE W KINIE RZECZ SIĘ NIE SKOŃCZYŁA. BARDZO SZYBKO CAŁA HISTORIA OBROSŁA W COŚ W RODZAJU MITOLOGII.

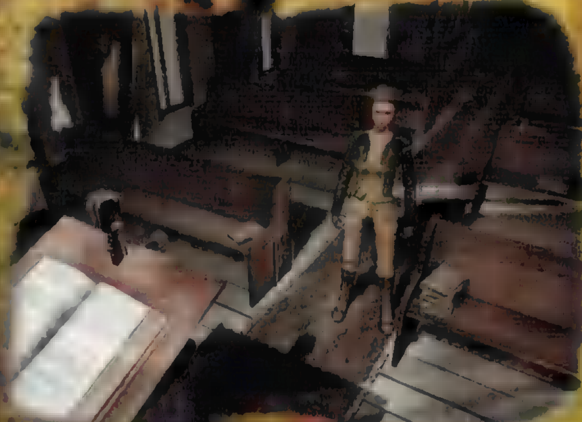




FUNDATOR NAGRÓD
WYDAWNICTWO PLAY IT
Ul. Wyspiańskiego 10
33-300 Bielsko-Biała
tel. (0-18) 44-40-560

ZACZNIJ

GK





JAK NAZYWA SIĘ AGENCJA RZĄDOWA, DLA KTÓREJ PRACUJE HOLLIDAY?

NAGRODY:

- 15 GIER „BLAIR WITCH PROJECT: RUSTIN PARR"
- 15 GIER „KLEOPATRA"

ABY WZIĄĆ UDZIAŁ W LOSOWANIU CENNYCH NAGRÓD, WYŚLIJ KARTKĘ POCZTOWĄ Z POPRAWNĄ ODPOWIEDZIĄ NA ADRES: GRY KOMPUTEROWE, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA Z DOPISKIEM „BLAIR", NIE PÓŹNIEJ NIŻ DO 5 GRUDNIA. ROZWIĄZANIE KONKURSU W NUMERZE STYCZNIOWYM. POWODZENIA!

SIĘ BAĆ

NOWOŚCI

AKTUALNY PRZEGLĄD GIERCOWYCH DONIESIEŃ

ze świata

„Baldur's Gate II" za moment ukaże się w wersji polskiej! Firma CD-Projekt zamierza przygotować dla graczy niemałą niespodziankę. W pudełku z rodzimą edycją „BGII" gracze znajdą nie tylko płyty z grą, mousepad, mapę, ale i bonusowy cedek z dodatkową postacią i setkami gadżetów, których próżno by szukać po sklepach wielkich miast Forgotten Realms.

Bethesda obiecuje wraz ze swym RP-owym „Morrowindem" wydać niecodzienny edytor, pozwalający ingerować niemalże w dowolny element środowiska otaczającego gracza. Zbudujemy Nowe Ziemie?

Za sekundę powinien także trafić w nasze łapska oficjalny dodatek do wyśmienitej gry „Ground Control". Cudeńko to nazywać się będzie „Dark Conspiracy" i pozwoli nam poszaleć w zupełnie nowych misjach wraz z nieco podrasowanym sprzętem.

Infogrames przesunął listopadową premierę horroru „Alone In The Dark: The New Nightmare". Nowe przygody ciekawskiego detektywa obejrzymy dopiero na wiosnę.

Ritual zamierza w najbliższym czasie naprawić poważny błąd, jakiego dopuściło się wprowadzając na rynek niezłego „Heavy Metal: FAKK 2" bez obsługi trybu multi-player. Pod koniec października powinien on znaleźć się w Internecie.

Najważniejszą imprezę w historii rynku giercowniczego, londyński ECTS mamy już w tym roku za sobą. Dzięki materiałowi Barona Jacka poznaliście dość ogólne zarysy planów wydawniczych największych gigantów w branży. Dziś postaramy się przedstawić Wam nieco bardziej szczegółowe informacje o nadciągających hitach. Oto najciekawsze propozycje kończącego się 2000 i nowego roku (z uwzględnieniem w zasadzie tylko pierwszej połowy 2001). Trzymajcie kciuki za nie wszystkie, bowiem tak naprawdę nikt nie wie czy w komplecie ujrzą światło dzienne! A to za sprawą silnej dominacji konsol i Microsoftowskiej niespodzianki - X-Boxa.



Heroes Chronicles, 3DO



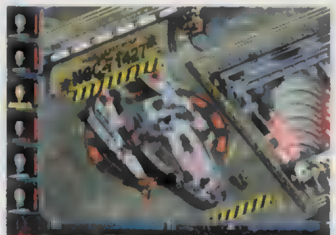
Escape From Monkey Island

3DO

Robią rolpleje od wielu lat, ale tak naprawdę znamy ich dobrze z jednego powodu, któremu na imię „Heroes of Might&Magic". Ta seria zadziwiających strategii osadzonych w zapomnianym świecie, o który toczą nieustanny bój Dobro i Zło, zjednała sobie sympatię setek tysięcy graczy. Miło nam jest więc donieść, że będzie ona kontynuowana.

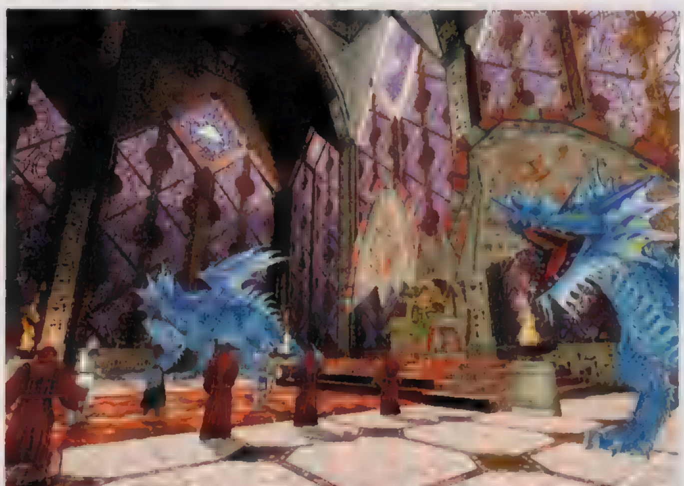
Do końca roku 2001 powstanie kilkanaście gier mających w zamyśle autorów stworzyć zwartą fabularnie całość. Przyjmą one ogólną nazwę „Heroes Chronicles" i tylko podtytuły (Warlords of the Wasteland, Conquest of the Underworld, Clash of the Dragons i Masters of the Elements) podpowiadać nam będą, iż znaleźliśmy się w nowym wymiarze zmagań o Erathię. Wciąż towarzyszył nam będzie dopracowany widok 2D (przejdzie tylko pewien lifting), natomiast arsenał bestii zostanie znacznie powiększony (wiemy już na pewno o wprowadzeniu np. Crystal czy Azure Dragon'ów). Jeśli komuś wydawało się, że od strony graficznej nic już tutaj nie można zmienić, to czeka go srogi (a może szczęśliwy?) zawód. Nowe części „Chronicles" będą jeszcze piękniejsze!

Zwolennicy bardziej czynnego udziału w życiu Erathii będą mogli się wyszaleć w „Legends of Might&Magic". To już bardziej klasyczna gra 3D przypominająca swym charakterem „Hexena" i po-



Away Team

zwalająca nam osobiście rozprawić się z bandami wrogów. Wykorzystanie dopalonego engine'u Lithtech ver. 2.0 powinno dać w efekcie niezwykle dynamiczną grę FPP, a to w niesłychanie klimatycznej oprawie RPG!



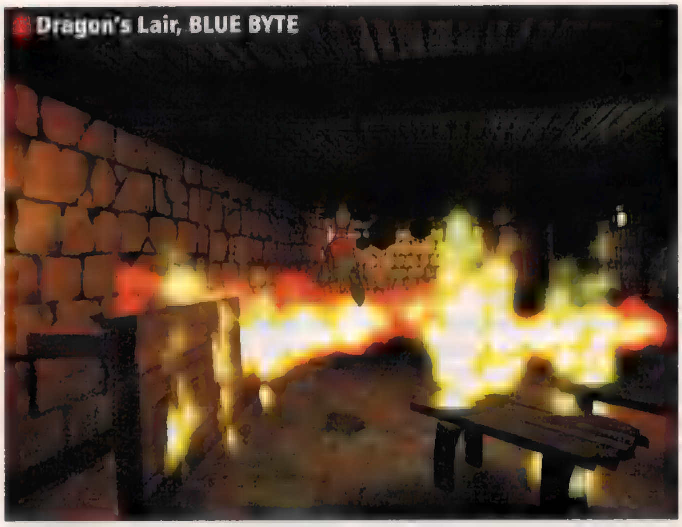
Legends of Might&Magic, 3DO

ACTIVISION

Jeśli kochacie własne nogi i nie zamierzacie zamykać ich na długie miesiące w gipsowe łubki, ale jednocześnie pociągają Was efektowne wyczyny pomyleńców jeżdżących na desce z kółkami - mamy coś dla Was! „Tony Hawk's Pro Skater 2" będzie dla Was ukojeniem. Możliwość dokonywania najtrudniejszych ewolucji bez naruszania przepisów o ruchu i rozjeżdżania bawiących się dzieci (błeeeee! - Hot), powinna uspokoić rodziców. Do gry ma zostać dołączony edytor pozwalający stworzyć własny park dla skaterów, co zna-



Tony Hawk's Pro Skater 2


Dragon's Lair, BLUE BYTE

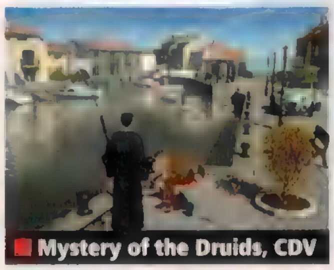

Il 2 Sturmovik

cznie wydłuży czas zabawy.
Guybrush powraca! Powiem tylko tyle, gdyż niedawno, dzięki naszemu czujnemu pogromcy przygodówek, Piotresowi, mieliście okazję dowiedzieć się czegoś więcej o „Escape From Monkey Island". Należy mieć tylko nadzieję, że ten „odwrót" z wyspy nie oznacza, iż będziemy mieli do czynienia z ostatnią częścią sagi. W końcu, kto nie kocha żaru tropików?
Activision silnie angażuje się także w wydanie najnowszych odcinków startrekowej sagi. Zimą 2001 powinien ukazać się „Away Team" - gra pozwalająca nam dowodzić grupą szturmową z okrętu zwiadowczego Federacji. Będzie to gra taktyczna, przypominająca swym charakterem i rozwiązaniami technicznymi przesławnego „X-Coma". „Bridge Command" doskonale oddaje samym swym tytułem esencję gry. Jako dowódca USS Sovereign będziesz musiał odbyć ponad trzydziestkę misji na krańcach galaktyki. Prowadząc mediacje, walcząc lub po prostu prowadząc zwiad, wykonywać będziesz zlecenia Kwatery Głównej.
Zupełnie innym gatunkowo tytułem ma być wielki „Wizards&Warriors". Sześciu śmiałków rzuca wyzwanie złemu Lordowi Cet. Chcą poskromić zło wylewające się na okoliczne krainy. Cel szczytny i doskonały, na mocną fabułę dla rasowego rolpleja, a takim właśnie będzie „W&W". Umieszczenie całej akcji w środowisku 3D daje nam rzadką w rolplejach szansę patrzenia na akcję oczami głównego bohatera (a właściwej całej szóstki), przez co walka staje się bardziej namacalna. Autorzy obiecują nam ponad sto dwadzieścia godzin dobrej zabawy! Podczas gry można będzie toczyć pojedynki w czasie rzeczywistym lub przejść w tryb turowy, zawsze zaś będziemy mogli zaczerpnąć nieco tchu posiłkując się pauzą. A będzie to niezbędne, gdyż czekać na nas będą ponad trzy setki najprzeróżniejszych bestii i ponad setka postaci wspierających (lub wręcz przeciwnie) nasze poczynania.


Alcatraz, CDV

BLUE BYTE

Niemiecki wydawca, doskonale znany całemu giercowniczemu światu jako producent świetnego „Settlers", zamierza w nadchodzącym roku zaskoczyć nas przynajmniej w jednym przypadku. Chodzi mi o pierwszy w historii tej firmy symulator - „Il 2 Sturmovik". Miłośnicy symulacji zdążyli już zemdleć, więc profanom tylko wyjaśnię, że wreszcie ktoś wziął się na poważnie za przedstawienie Ostfrontu z całym jego powietrznym majestatem. Tytułowy „zement bomber" będzie nam towarzyszył w sześciu megakampaniach (lata 1941-45), ale nie tylko nim będziemy mogli polatać. Łącznie będzie to siedemnaście pilotowalnych maszyn spośród dwudziestu czterech typów samolotów, które mogą znaleźć się w walkach powietrznych. Na ten smakołyk przyjdzie nam jednak poczekać do końca pierwszego kwartału przyszłego roku!
Gdy w roku 1983 stworzono na Spectrumnę „Dragon's Lair", nawet najwięksi miłośnicy TV i gier video zdejmowali czapki z głowy i toczyli zaciekłe pojedynki w kolejce do klawiatury. W roku pańskim 2001 dzięki ludziom z Blue Byte, legenda powróci. Samotny rycerz przemykający się przez lochy i wielkie komnaty strasznego zamku, zmykający przed zjawami i setkami pułapek pragnących zatrzymać go tutaj na zawsze, będzie z nami! Tym razem gra otrzymała w nazwie słodkie „3D" i już wiemy, że najnowsza technologia


Mystery of the Druids, CDV


European Wars: Cossack


War Commander, CDV


Wizards&Warriors


Bridge Command

ze świata

Jak donoszą nasi tajni agenci zza Wielkiej Wody, możliwe jest ukazanie się w przyszłym roku piątej części przebojowego „Mortal Kombat". Grrrrrrr!

Na Boże Narodzenie powinien w naszym ogródku znaleźć się niezły jeep z Rage. „Offroad" będzie grą pozwalającą nam poszaleć najlepszymi na świecie maszynami w systemie 4x4. Czy ktoś zabierze ze sobą reduktor?

„Heart of Winter" - tak właśnie nazywać się będzie dodatek, jaki przygotowuje Black Isle do swego „Icewind Dale". Mamy nadzieję, że oprócz poprawienia grafiki przybędzie nam nowych questów i rzeczy na półkach sklepowych.

Ludzie z Rage nie przestają nas zaskakiwać. Pod koniec roku powinien ukazać się pierwszy manager piłkarski, który będzie działał tylko w trybie multi-player. „Internet Football Club", tak właśnie będzie się nazywać ten produkt! Ponoć nawet użytkownicy WAP-owskich komórek załapią się na sezon ekstraligi!

Miłośnicy kultowego już „Fallouta" mogą zatrzeć łapska z radochy. Planowany przez australijską grupę Micro-Forte, „Fallout: BOS" będzie znacznie większy niż zakładano. Wzrosła liczba scenariuszy z osiemnastu do dwudziestu pięciu, zaś same mapy mają być także znacznie ulepszone. Tylko, kiedy my to wszystko dostaniemy...

Będzie „Thief III"! Ta radosna wieść zakłóciła pracę w naszej redakcji, wywołując okupację kuchni i wystrzeliwanie korków od szampana. Odważnymi twardzielami okazali się być ludzie z IonStorm (niech nie rzedną Wam miny...)! Szefem zespołu opracowującego nową odsłonę kultowej gry będzie Warren Spector, człowiek pracujący przy wszystkich poprzednich częściach „Thiefa" oraz przy „DeusEx" i „System Shock". Brzmi obiecująco, czyż nie?

DVD BOX

Najwięksi świata giercowniczego, dwa giganty: Eidos i Electronic Arts postanowiły wprowadzić zupełnie nowy standard pudełek do oferowanych przez siebie produktów. Zamiast doskonale znanego od wielu lat tekturowego prostopadłościanu, najnowsze gry oferowane teraz będą w estetycznych opakowaniach na płyty DVD. Pozwoli to nie tylko na ujednolicenie gabarytów pudełek w handlu, ale i ulży domowym półkom. W naszym kraju w ślad za swymi zachodnimi partnerami idzie IM Group i Play-It. Ta ostatnia firma ma zresztą na swym koncie „pudełkowy" debiut. IM Gruop zamierza za to w ciągu najbliższych dni wydać w nowym opakowaniu „C&C: Red Alert 2" i „Championship Manager Sezon 2000/01". Czy nowe opakowanie przypadnie gustu graczom? Życie pokaże.

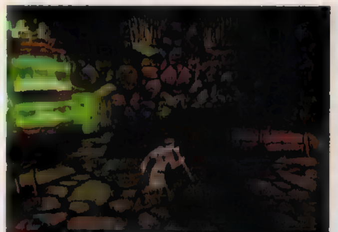



Arthur's Knights, CRYO

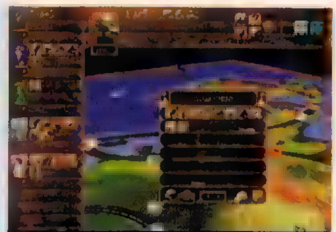
pomoże Dirkowi the Daringowi w jego wędrówce. Na jej końcu czeka ukochana naszego dzielnego rycerza - Daphne. Szesnaście poziomów do przejścia i ponad trzydzieści rodzajów bestii do pokonania. Czyż można chcieć czegoś więcej? Oczekujcie rycerza w drugim kwartale przyszłego roku!

CDV

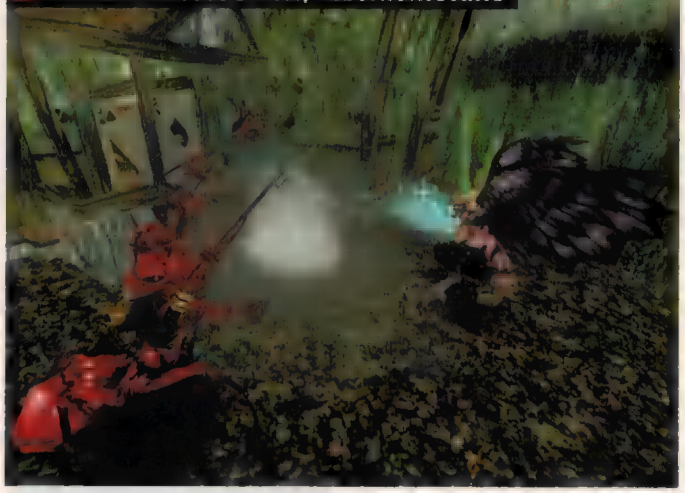
Nikomu nieznani? Bzdura, przypomnijcie sobie tylko nasze zapowiedzi o arcyciekawym „Sudden Strike", którego polskim dystrybutorem jest firma IM Group.
Dynamiczna firma niemiecka zamierza wydać także „European Wars: Cossack" - klasycznego RTS-a, który ma zapoczątkować wielką serię gier strategicznych. Przeniesiemy się do siedemnastowiecznej Europy i będziemy mogli toczyć największe konflikty tego wieku - już za moment!


Jekyll, CRYO

Kochasz małe cele z zakratowanym wlotem powietrza? „Alcatraz" będzie grą dla Ciebie! W starannie wyrenderowanym środowisku 3D będziesz miał szansę uciec z najpilniej strzeżonych miejsc na świecie, z tytułowym obiektem włącznie. Pięciu ludzi, kilkadziesiąt znalezionych lub przemycanych rzeczy i setki możliwości opuszczenia „domu wczasowego". Brzmi naprawdę nieźle i równie dobrze wygląda.
Maniacy zmóżdżenia z pewnością sięgną po przygodówkę kryminalną o delirycznym tytule „Mystery of the Druids". Ponad pięćdziesiąt miejsc do zwiedzenia, kilkudziesięciu NPC-ów do przepytania i... tajemnicze morderstwo, które niepokojąco zaczyna ocierać się o strefę starożytnych wierzeń. Atutem produktu może być niezła grafika z trójwymiarowymi postaciami, co zaczyna bardzo przypominać klasycznego „Alone in the Dark" w połączeniu z „Gabrielem Knightem".
CDV zamierza jednakowoż powrócić na łono gier wojennych, gdyż pulę tytułów z tej formy zamknie


Money Mad, CRYO

„War Commander" - strategia opowiadająca o lądowaniu w Normandii, która odda w nasze ręce dowodzenie stroną aliancką lub niemiecką. Izometryczny widoczek na pole walki, które wypełnione renderowanymi obiektami, ma eksplodować akcją. Dwadzieścia misji upchniętych w dwóch wielkich kampaniach i możliwość rozegrania zabawy w sieci - oto krótka charakterystyka tej nowości. Nim jednak te wszystkie dobrodziejstwa spadną na nas w przyszłym roku, już za chwilkę będziemy mogli się cieszyć ciekawym „Sudden Strike".


American MacGee's Alice, ELECTRONIC ARTS

CODEMASTERS

Osobiście poczułem się z lekka rozczarowany, gdy zobaczyłem ofertę Codemastersów na naszą platformę. W najbliższym czasie ukaże się co prawda jeden megahitowy produkt, który powinien solidnie zatrząść rynkiem, ale reszta...
Mowa o „Colin McRae Rally 2", który na święta Bożego Narodzenia powinien z piskiem opon wje-


Severance: Blade Of Darkness, CODEMASTERS



Madden NFL 2001

chać na nasze podwórka. Niesłychany realizm akcji połączony z podrasowanym silnikiem graficznym ma zaskoczyć nas swą wysoką jakością. Dwanaście ryczących maszyn z kultowym Fordem Focusem Colina na czele, będzie czekać na zdecydowanych na wszystko kierowców.
„World Championship Snooker" za to wprowadzi nas w świat wielkich napięć i mężczyzn o żelaznych nerwach. Wspaniale ubrani, z nonszalancją magików cyrkowych wykonują uderzenia ocierające się o pogranicze magii i fizyki. Nowy snooker szermuje nazwiskami mistrzów (Hendry, Williams czy Taylor) i pozwala nam wziąć udział w najbardziej prestiżowych zawodach świata. Zaczynamy jako początkujący gracz, by wspiąć się na szczyty listy klubowych mistrzów świata. Wykonane w pełnym 3D stoły i mające tworzyć dodatkową atmosferę klubowych rozgrywek tła, będą najlepszą ze snookerowych aren na PC.

CRYO

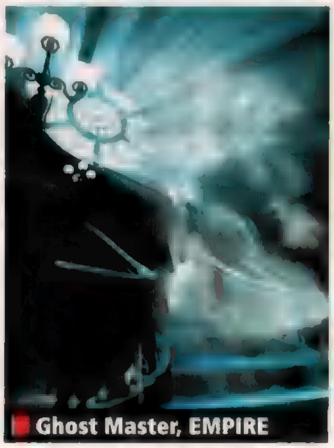
Francuska firma produkująca gry w tempie karabinu maszynowego zamierza w roku pańskim 2001 postawić na jakość, a nie ilość. Tym niemniej tylko jeden z przedstawionych poniżej tytułów odchodzi od utartego, przygodówkowego charakteru. Legendy arturiańskie wybitnie wpłynęły na pomysły panów z Cryo. Najnowsza przygodówka o wszystko mówiącym tytule „Arthur's Knights" zaprowadzi nas w mroczne czasy siódmego wieku po Chrystusie, gdy w Anglii ścierały się chrześcijaństwo i staroceltyckie obrzędy. Wygnany przez przyrodniego brata, tułać się będziesz Graczu, aż odzyskasz tron zajęty przez uzurpatora. Nowością jest wprowadzenie dwóch zróżnicowanych linii fabularnych. Określając swoją przynależność religijną, stajemy przed zupełnie innymi zadaniami, zaś główny cel wyprawy zmienia się tak radykalnie, że wspomnimy tylko o spotkaniu angielskiego biskupa lub... czarnoksiężnika Merlina! Swój los wybierzemy jeszcze pod koniec tego roku.
Za to lekko makabryczna opowieść Roberta Stevensona o przygodach pierwszego alchemika genetyki i transformacji, niejakiego doktora Jekylla, nie została pominięta przez szukających nowych pomysłów scenarzystów Cryo. Teraz jednak eksperymentujący naukowiec okazuje się być statecznym tatusiem, któremu porwano córkę. Ponieważ mamy rok 1890 i nie jest jeszcze znane pojęcie grup antyterrorystycznych,



Rowan, EMPIRE

ze świata

Jeśli oglądaliście w kinie „Gladiatora", z całą pewnością kupicie „Chariot Racera" - grę pozwalającą nam wziąć udział w największych zmaganiach sportowych starożytnego Rzymu. Nie znamy jeszcze daty jej premiery, lecz wiemy, że magiczny engine 3D zostanie dobrze wykorzystany.


Ghost Master, EMPIRE


Tribes 2, HAVAS


Gunman, HAVAS

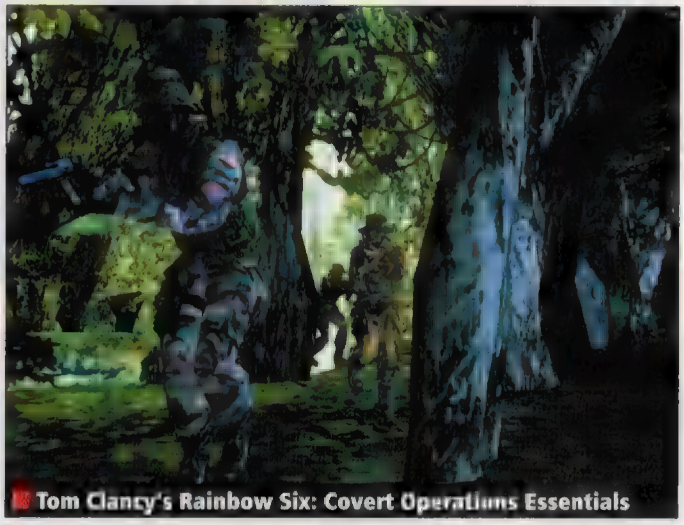
musimy powrócić do swych dawnych zainteresowań. Wykrzesawszy z głębi jestestwa bestię, ruszamy na nocny łów. Tak mniej więcej wygląda fabuła najnowszego thrillera akcji, który dzięki zastosowanym rozwiązaniom technicznym przypomina niezgorszego „Devil Inside". Ten sam engine, podobne pomysły... czy wyjdzie z tego coś odkrywczego? Zobaczymy dosłownie za kilka tygodni!
Ową wspomnianą na początku nowinką ma być bardzo rozrywkowy i sympatyczny „Money Mad" - produkt, który nauczy nas robić naprawdę wielkie pieniądze. Startujemy w doborowym towarzystwie mafioza, robota z innej galaktyki i zwariowanej staruszki ścibiącej miedziaki w skarpetce. Już samo to zestawienie daje dużo do myślenia. Podczas humorystycznej rozgrywki będziemy mogli inwestować swe pieniądze w dowolny biznes na świecie, zaś losowe wydarzenia w stylu kryzysu energetycznego, będą płatać nam szyki. Wraz z dużą ilością encyklopedycznych danych o światowych finansach, „Money Mad" bardziej sprawia wrażenie produktu edukacyjnego, niż „profesjonalnej" gry. Zobaczymy, jak przyjmie ją publika już za kilka dni!

ELECTRONIC ARTS

Skromniutko, Panowie, wyglądają propozycje największej z firm produkujących gry. Mamy nadzieję, że dotyczy to tylko pierwszej, zupełnie niehandlowej części roku i już niedługo poznamy tajemnicze plany EA.


Delta Force, NOVALOGIC


Tribes 2, HAVAS


Tom Clancy's Rainbow Six: Covert Operations Essentials

Tym niemniej za chwilkę będziemy mogli się cieszyć bardzo interesującym produktem ze stajni Rogue. „Alice" horrorystyczno-makabryczna opowieść o losach dziewczynki znanej z kart powieści Carrolla, która przedostała się do dziwnej krainy. Gra akcji w połączeniu z przygodówką może w tym wypadku stworzyć bardzo wybuchową mieszankę.



Necrocide, NOVALOGIC

ROZWIĄZANIA KONKURSÓW

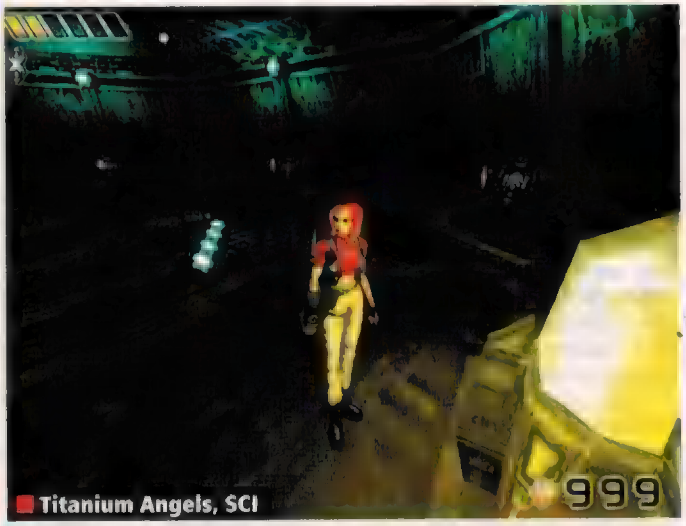
Konkurs „RADICA"
Gry zabawki otrzymują: Michał Frycz, Kraków; Łukasz Pastuszka, Toruń; Anna Jankowska, Warszawa.

Konkurs „Icewind Dale"
Grę „Icewind Dale" otrzymują: Paweł Wojda, Warszawa; Daniel Dulak, Trzciana; Andrzej Filipowicz, Poznań; Monika Sadkowska, Gdańsk; Aleksander Bykowski, Bytom; Piotr Wąsowski, Warszawa; Paweł Augustyniak, Opole; Michał Brzeziński, Wrocław; Agnieszka Grzybowska, Łódź; Kamila Kucharska, Terespol.
Nagrody niespodzianki otrzymują: Przemek Krasuski, Siedlce; Krystian Glinicki, Bolesławiec Śl.; Tomasz Matuszewski, Głogów.

Konkurs „Blair Witch Project"
Grę „Nocturne" otrzymują: Piotr Kowalewski, Olsztyn; Marcin Sosnowski, Warszawa; Marek Wesołowski, Oświęcim; Piotr Kiełbicki, Kraków; Anna Mróz, Łomża; Maciek Olszewski, Płock; Filip Pakosz, Nowe Miasto; Sylwester Piętka, Oświęcim; Paweł Pacek, Zielona Góra; Karol Kućko, Kozin.
Encyklopedię „Rock w Polsce" otrzymują: Iza Kłosowska, Gorzów Wlkp.; Paweł Wójcik, Sopot; Krzysztof Wesołowski, Słupsk; Marcin Piotrowski, Białystok; Grzegorz Kida, Stalowa Wola; Marek Haręża, Gliwice; Jarosław Zalewski, Szczecin; Kamil Kałuża, Iława; Mikołaj Maciejewski, Leszno; Piotr Bulaga, Rzuchowa.

Konkurs „MiG"
Zestawy Encyklopedii otrzymują: Edward Pyskaty, Malbork; Romek Ostrowski, Żywiec; Hanna Łukaszewska, Łódź; Tadeusz Kowalski, Lublin; Agnieszka Krzemińska, Inowrocław; Krzysztof Szczucki, Elbląg; Amadeusz Maciejewski, Rybnik; Edyta Subocz, Puck; Tomasz Fułek, Bielawa; Maciej Głusiuk, Gryfino.


Titanium Angels, SCI


Titanium Angels, SCI

Prowadząc małą dziewczynkę po nawiedzonej krainie, spotkamy tam wszystkie niesamowitości znane z powieści (że tylko o Króliku wspomnę). Towarzyszyć nam będzie także deliryczny kocur z Cheshire, który wesprze nas swymi pazurami podczas walki. Alicja ma podobno posiadać umiejętność transformacji np. w pionka szachowego - ta zdolność zostanie wykorzystana przy pokonywaniu kolejnych zagadek, których mają być całe kopy. Miłośnicy noży i innego żelastwa powinni być zadowoleni z arsenału, jaki przygoto-

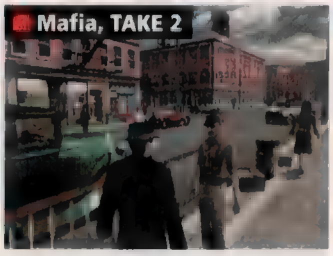

Gunman, HAVAS


Gunman, HAVAS


Gunman, HAVAS


Gunman, HAVAS

wano dla niewiasty, od noża poczynając, a na magicznych różdżkach zamrażających wrogów kończąc. W końcu użycie „silnika" od „Quake III" do czegoś zobowiązuje.


Mafia, TAKE 2

EMPIRE

Dotychczasowy potentat w dziedzinie strategii nie zamierza zmieniać radykalnie swej profesji. W nadchodzącym roku pojawi się w ofercie Empire kilka dość oryginalnych i ciekawych tytułów.

Maniacy telewizyjnych seriali z pewnością ucieszy fakt, że jeden z najpopularniejszych amerykańskich „tasiemców-akcji" znajdzie wreszcie swe komputerowe odbicie. Znany i z ekranów naszych telewizorów „Starsky&Hutch" przeniesie nas w lata siedemdziesiąte, erę pościgów samochodów, znanych chociażby z „Drivera" i zagadek ubranych w luźne ciuchy z afro na głowie. Kto wie, czy nie stanie się godnym konkurentem drugiej części wymienionego przed chwilą produktu. Rok 2001 to pokaże.

Natomiast jeszcze w tym roku obejrzymy, co wysmażył nam Rowan - weterani symulacji nastawili pewnie teraz uszu. Wrócimy bowiem do najpopularniejszego epizodu lotniczego II wojny światowej - Bitwy o Anglię. Czekać na nas będą trzy dziesiątki dynamicznych scenariuszy, możliwość rozegrania kampanii w każdej ze stron. Pięć najpopularniejszych maszyn myśliwsko-bombowych tej kampanii (ze szturmowym Ju-87 na czele) i możliwość zostania członkiem załogi w czterech typach niemieckich bombowców - oto najważniejsze zalety nadchodzącego produktu. Oczywiście obiecano nam także dokładne oddanie terenów, nad którymi przyjdzie nam walczyć z takimi szczegółami, jak chociażby BigBen czy Tower Bridge (nie wiemy, czy będzie można pod nim przelecieć - obiecujemy spróbować!).

Innym produktem powinien być „Ghost Master", gra opisywana przez ludzi z Empire jako „RTS o duchach". Dowodząc zgrają czterowymiarowych postaci, będziemy musieli zniszczyć wszelką obecność żywych na danym terenie. Nawiedzone domy, przywoływanie zjaw, tworzenie potworów... a wszystko ma być okraszone czarnym humorem (i dużą ilością posoki) znanym z filmów klasy B.

HAVAS

Jeśli kochaliście „Half-Life", to


Hidden&Dangerous 2


Mafia, TAKE 2

„Gunman" powinien dostarczyć Wam równie dużo emocji. Futurystyczna strzelanina rodem z Havasa przeniesie Was w nowy wymiar zadymy 3D. Tak przynajmniej twierdzą jej twórcy, obiecując setki bestii, najdziwniejsze uzbrojenie na świecie i możliwość wykorzystania napotkanych pojazdów. Pięć wielkich planet oczekuje na krwawego demona wojny, który poskromi jej dotychczasowych mieszkańców. Czas na Ciebie! Ale wstrzymaj się na razie do Bożego Narodzenia.

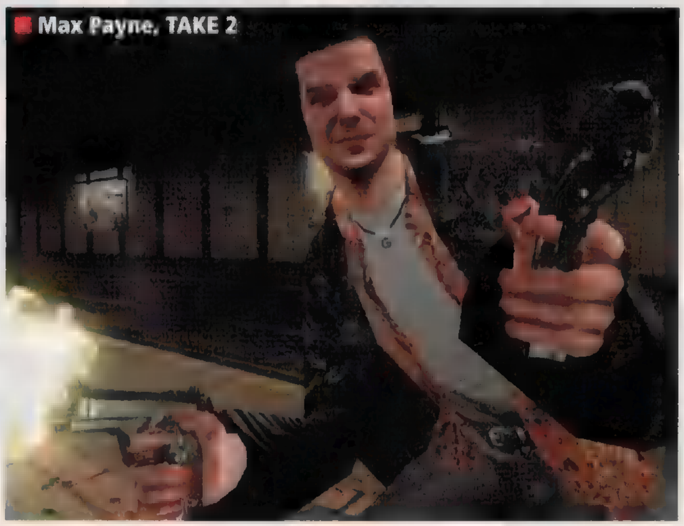
W międzyczasie, jeszcze do końca tego roku powinniśmy sycić się obecnością „Tribes 2" - gry przeznaczonej niemalże tylko i wyłącznie do trybu multi (choć zapowiadane jest mnóstwo rozrywek także dla samotnego wojownika).


Max Payne, TAKE 2

Hasanie przez sieć w wielkich levelach kosmicznego dramatu 3D, w którym przyjdzie nam zlikwidować wszystkich konkurentów, nabierze szczególnego smaku, jeśli posiadacie najnowsze dopałki 3D. Czeka Was wówczas orgia stali i ognia!

NOVALOGIC

Mistrzowie ultrarealistycznej symulacji nie mają zbyt wiele do zaoferowania dla miłośników swych produktów. Nadciągające nowe tysiąclecie przyniesie za to najważniejszą grę w historii Novalogic... „Delta Force: Land Warrior". Ponownie zostaniemy dowódcą drużyny doborowej piechoty złożonej z pięciu twardzieli. O ile jednak mniej czy bardziej wydumany charakter konfliktów może przynieść wiele niespodzianek terenowych, o tyle najważniejszą zmianą w „Delta Force" będzie wprowadzenie ultranowoczesnego systemu prowadzenia walki. GPS, broń laserowa, system HUD dla pojedynczego żołnierza i wiele innych niespodzianek z arsenału najbogatszych państw świata, będzie czekało na


Max Payne, TAKE 2

GRY, NA KTÓRE CZEKAMY!

Poniżej zamieszczamy listę gier, które naszym zdaniem mają wszelkie zadatki na to, aby stać się hitami.

Gra	Wydawca	Termin
Civilization Call To Power 2	Activision	listopad
Baldur's Gate II	Interplay	listopad
Colin McRae Rally 2	Codemasters	grudzień
Desperados	Inforgrames	grudzień
Warcraft III	Havas	Boże Narodzenie
C&C: Renegade	EA	Boże Narodzenie
Hitman: Codename 47	Eidos	Boże Narodzenie
Aliens vs Predator 2	Fox Interactive	wiosna 2001
Duke Nukem Forever	Inforgrames	wiosna 2001
Dungeon Siege	Microsoft	wiosna 2001
Fallout: Tactics	Interplay	wiosna 2001
Halo	Microsoft	wiosna 2001
Hidden&Dangerous 2	Take 2	wiosna 2001
Mafia	Take 2	wiosna 2001
Newerwinter Nights	Interplay	wiosna 2001
Republic: The Revolution	Eidos	wiosna 2001
Team Fortress 2	Havas	wiosna 2001
Tropico	Take 2	wiosna 2001

najlepszych sierżantów wśród graczy. Jest jeszcze inny powód, dla którego warto się cieszyć z nadejścia nowej odsłony „DF" - gra wreszcie zacznie wspierać wszystkie akceleratory! Luty 2001 zapowiada się bardzo gorąco! Tym bardziej że na bazie tego samego „silnika" powstanie „Necrocide" - produkt dla Novalogic nietypowy. Będzie to gra akcji, klasyczny shooter, w którym wcielimy się w rolę zwalczającej

położenia międzynarodowego, w jakim znalazły się państwa Europy w połowie lat 70. - erze rozkwitu międzynarodowego terroryzmu. Zmory, którą gracz będzie tępił bez litości. Cały czas jest to ta sama wspaniała „Rainbow Six", lecz znacznie ulepszona dopalona.

SCI

Skromniutko - tylko tyle można powiedzieć o najnowszym pres-

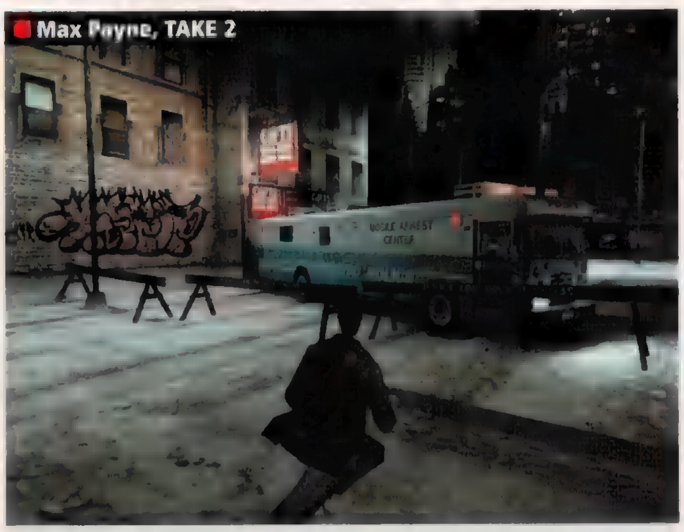

Mafia, TAKE 2

zło heroski. Zastępy nieumarłych zechcą nam w tym zbożnym dziele przeszkodzić, ale autorzy zapowiadają, że wyposażą nas w odpowiednio dobrany arsenał środków. Wilkołaki, strzygi, wampirce, zmory - strzężcie się!

RED STORM

„Tom Clancy's Rainbow Six: Covert Operations Essentials" - tytuł co prawda nieco przydługaaaawy,

spacku bardzo zasłużonej dla naszego „pieca" firmy SCI. W zasadzie jedynym godnym uwagi produktem jest „Titanium Angels", gra akcji prezentowana w świetnym środowisku 3D. Grając dziewczyną o imieniu Carmen, będziemy mogli zmierzyć się z morderczymi labiryntami baz wojskowych i podziemnymi konstrukcjami, które strzegą tajemnicy pewnej wyspy rządzonej przez twardą rękę dyktatorki. Mamy więc

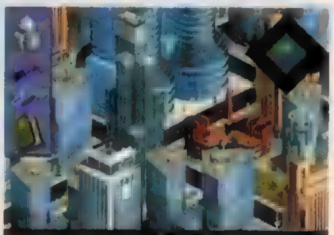

Max Payne, TAKE 2

ale za to ociekający wręcz grywalnością. Celem twórców tego tytułu (niezwykle ambitnym, trzeba przyznać) było przedstawienie całego, piekielnie skomplikowanego

klasyczny schemat - młoda i piękna dama zajmująca się łowieniem nagród oraz wredna i okrutna (podobno nie mniej urodziwa) frau Elegia. Ten wspaniały pojedynek



Peace Makers, UBI SOFT



Capitalism 2, UBI SOFT

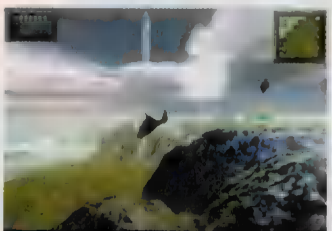


Evil Twins, UBI SOFT

odbędzie się już w trzecim kwartale przyszłego roku.

TAKE 2

Właśnie ta forma okazuje się być jedną z najpłodniejszych na naszym poletku. Wielkim atutem tego wydawcy jest posiadanie w swoim zestawie firm współpracujących z bardzo zdolnymi ludźmi z Illusion Softworks. Czeska grupa



Peace Makers, UBI SOFT



Evil Twins, UBI SOFT

przygotowuje dwa megahiciory, które już dziś budzą wielkie zainteresowanie.

Pierwszym jest bez wątpienia druga część boskiego „Hidden&Dangerous"! Dziewięć wielkich kampanii (ponad dwadzieścia misji) oprawionych w zupełnie nowy „silnik" graficzny, już teraz każe nam z pokorą czekać na premierę (dopiero w drugim kwartale przyszłego roku). Ponoć gra ma wreszcie zachwycić dopracowanym AI i wysokim poziomem trudności kolejnych operacji. Tak czy inaczej, jako żołnierze SOE będziemy mogli wysadzić w powietrze spory kawałek okupowanej Europy.

Drugim spodziewanym przebojem jest „Mafia". Tytuł mówi wszystko... skłamałem, dopiero gdy zobaczyliśmy screeny i obejrzeliśmy kilka filmików, nasze kopary opadły od samej piwnicy. Zastosowanie engine'u 3D było właśnie tym, na co czekali fani Hothouse'owych „Gangsters". Jako spluwa do wynajęcia będziesz zmuszony, Drogi Graczu, wykonać ponad dwadzieścia dynamicznych misji zleconych przez jedną z największych rodzin mafijnych - Salieri. Epoka facetów w prążkowanych garniturach, Forda T i tommyguna została wepchnięta do dwunastu mil kwadratowych hipotetycznego amerykańskiego miasta z lat trzydziestych - Lost Heaven. Wszystkie obiekty mają swe istniejące w rzeczywistości odpowiedniki, które rozsiane po największych metropoliach USA stały się natchnieniem dla grafików przygotowujących „Mafię". Sześćdziesiąt typów aut z epoki stworzy wraz z architekturą tego okresu najbardziej klimatyczną opowieść



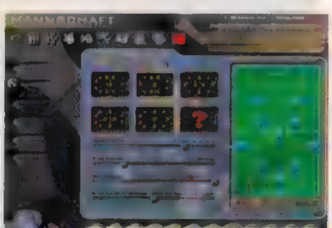
Evil Twins, UBI SOFT

o czasach prohibicji i bezprawia. Nie mogę się już doczekać!

Mniej wysublimowanym, ale napakowanym nie mniejszą dawką emocji produktem jest od dawna oczekiwany „Max Payne". Shooter TPP opowiadający o losach gliniarza prześladowanego przez mafię, może okazać się wielkim hitem. Prowadząc śledztwo mające na celu wskazanie mordercy członków rodziny tytułowego stróża prawa - Max musi odkryć „uroki" najnędzniejszych dzielnic wielkich miast. Jak z powyższego wynika, samo strzelanie nie wystarczy, choć łoskot padających rozgrzanych łusek będzie nam towarzyszył cały czas.

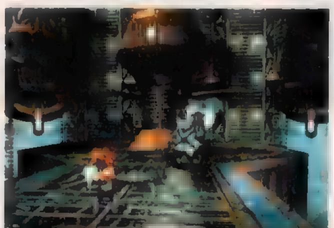
UBI SOFT

W tym momencie powinni być zachwyceni miłośnicy naprawdę wielkich pieniędzy, którzy nie zamierzają poprzestawać na wysyłaniu kuponów totka, ale chcą się czegoś dowiedzieć o ich robieniu. I to w skali makro! „Capitalism 2" nadejdzie w blasku swej chwały już na początku przyszłego roku, powalając nas ilością zestawień, wykresów, tabel, etc...



Bundesliga Manager

O tym, że samotne zamykanie się we własnej sypialni może przynieść nadspodziewanie fatalne skutki przekonał się Cyprian, bohater najnowszej przygodówki akcji UbiSoftu. Dopalony engine graficzny powinien pokazać nam cały horrorowaty koszmar małego



Evil Twins, UBI SOFT

bohatera przerzuconego do równoległego świata, który opanowały demony. Tylko Wy możecie mu pomóc!

Jeśli zaś wspieranie małych chłopców jest dla Was zbyt słabym wyzwaniem, dosłownie za moment będziecie mogli walczyć o pokój na świecie. „Peace Makers" to strategia wepchnięta w ulane na wymiar ubranko 3D, które wygląda zachwycająco. ONZ przechodzi do czynu i tworzy siły zbrojne, które mają za zadanie ochraniać i strzec najbardziej zapalnych punktów na świecie. Ba, wreszcie można będzie przeprowadzać akcje uprzedzające i siłowo zmuszać walczących do zawarcia pokoju. Na prawdziwych twardzieli czekać będzie szesnaście misji w dwóch wielkich kampaniach - najbardziej pokojowy RTS roku?

VIRGIN

Reaktywowany, wreszcie zaczyna odnosić sukcesy! Godnym uwagi produktem znajdującym się w planach Virgina jest „Bundesliga Manager", która da nam możliwość namieszania w lidze niemieckiej. Piła nożna ma swoich wiernych fanów w naszym kraju, więc możliwość trenowania, sprzedawania zawodników, zarządzania klubem i ingerowania dosłownie w każdą dziedzinę klubowego życia pozwoli wyżyć się największym maniakom. Już na początku roku 2001!

Inaczej ma się sprawa z ciekawą strategią „The Dreamland Chronicles: Freedom Ridge", przypominającą nam doskonałą serię „X-Com". Tutaj będziemy musieli działać jako dowódca Ziemian, którzy przegrawszy z Obcymi walkę o własną planetę muszą teraz prowadzić działania partyzanckie. Zepchnięci do defensywy poznamy prawdę o Strefie 51, Facetach w Czerni i innych pseudo-"X-Files"-owych wątkach. Niesamowita grafika 3D ma dzięki odpowiednio mocnemu „silnikowi" zabrać nas w niezwykle emocjonującą podróż!

Podobnie zresztą może być w przypadku „Dino Crisis 2", którego premiera na PSX już jest ustalona, zaś o losach produktu na naszej platformie zadecyduje sprzedaż poprzedniej części. Jedyne co Virgin ma nam do pokazania za moment, to kolejna odsłona nieśmiertelnych Wormsów z Team 17. Już w listopadzie!



Bundesliga Manager, VIRGIN

SONY PLAYS

Czym tak naprawdę jest PS2? Jakie ma szansę w wyścigu o prymat w świecie konsol? Odpowiedź na to i wiele innych pytań znajdziesz poniżej.



Ponieważ premiera konsoli PlayStation 2 zapowiadana jest na 24 listopada, więc pozostało już niewiele czasu. Dwa numery wcześniej prezentowaliśmy dla Was „sylwetkę" X-Box'a, konkurenta dla PS2. I mimo tego, że generalnie zajmujemy się tylko PC-tami, to walka o pierwszeństwo na rynku konsol już od dawna odciska swoje piętno, także na naszym podwórku.

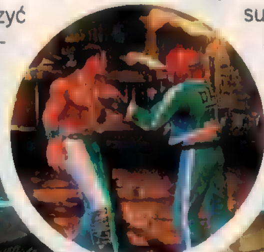
Producenci tych elektronicznych „zabawek" wprost prześcigają się w zapewnieniach, że to ich maszynka jest najlepsza, że posiada ileś razy większe możliwości od konkurentki i że na pewno zdominuje rynek. Dla nas ta walka ma w większości dobre strony - nie jesteśmy zdani na „jedynie słuszną" platformę, mamy wiele wspaniałych gier do wyboru i szybko spadające ceny sprzętu. Niestety, w zamian za to musimy zdecydować się na jedną, góra dwie maszyny. A powiem, że mało znam osób, które

„«Tekken Tag Tournament» to obecnie najlepiej wyglądająca gra na PS2. Wykorzystuje tylko 20% mocy konsoli"

stać na kupno wszystkich konsol na rynku i grać w przystosowane do nich gierki. Co posiada PlayStation 2, czego mogą jej pozazdrościć konkurenci, a co może spowodować, że ze sklepowej półki wybierzemy właśnie niebieskie pudło z napisem „PS2"?

Gdy po raz pierwszy podano do wiadomości oficjalne dane techniczne PS2, zapanowała istna histeria - mówiono o 80 mln. polyg./sek., o fotorealistycznych filmach liczonych przez konsolę i wielu innych bajerach. Nie wspominając już nawet o czytniku DVD, który miał spełniać nie tylko funkcję urządzenia o ogromnej pojemności danych, ale także „pełnoprawnego" odtwarzacza do filmów zapisanych w formacie DVD. Czas mijał, pewne wiadomości powoli korygowano - przede wszystkim okazało się, że te 80 mln. polyg./sek. to liczba „gołych" poligonów - po nałożeniu tekstur, świateł, mgieł i innych efektów sprzętowych, wydajność spadała do „zaledwie" 20 mln. Czy to dużo? Teoretycznie nie jest tak źle - najszybszy obecnie chip do PC-ta, nVidia GeForce2 GTS wyciąga nieco ponad 25 mln., ale jak weźmiemy zapowiedzi 300 mln. u X-Box'a, to możemy czuć się „biedni". To jednak tylko złudzenie - prawda jest taka, że i tak jesteśmy ograniczeni wielkością ekranu telewizora, który nie zwiększy swojej rozdzielczości poza pewien zakres. Tak więc może się okazać, że teoretyczne wartości maszynki Microsoftu nie przydadzą się użytkownikom telewizorów, a różnice może odczujemy po podłączeniu monitora. Starczy tych dywagacji, wróćmy do technicznych możliwości dziecka Sony.

Dysponując 128-bitowym procesorem o nazwie Emotion Engine, taktowanym zegarem 300 MHz i 32 MB pamięci Direct RDRAM, system potrafi przetworzyć ogromną liczbę danych. Przepustowość pamięci sięga 3,2 GB/s, a trzeba pamiętać, że jest to tylko pamięć podstawowa. PlayStation 2 posiada bowiem jeszcze dwa rodzaje pamięci i dwa dodatkowe procesory - graficzny Graphics Synthetiser (150 Mhz) z 4 MB Embeeded Cache VRAM-u oraz muzyczny SPU2, obsługujący 48 kanałów i dysponujący dodatkowymi 2MB pamięci. Tu już widać różnicę w podejściu do sprzętu - moim zdaniem właśnie specjalizowane układy mają szansę sukcesu, a nie jeden procesor z dużą ilością RAM, dzielonego na wszystkie układy. Tą drogą poszło PlayStation i tą samą podąża teraz PS2. Warto jeszcze pamiętać, że układy te potrafią genero-



OSPRZĘT

Podstawową zaletą PlayStation 2 jest fakt, że większość z używanego dotychczas sprzętu i gier będzie działać też z nową konsolą. Mimo to, planowana jest cała masa nowych gadżetów, które nie tylko mają zapewnić maszynce lepszą wygodę użytkowania, ale także dodać jej nowe funkcje. O czym mówię? Do czego wykorzystalibyście dysk twardy, modem i klawiaturę? Do Internetu oczywiście. A jak Internet (usługi WWW, e-mail, ftp), to i gry on-line, a także słuchanie muzyki .mp3, oglądanie filmów i obrazków w przeróżnych formatach czy też usługi, o jakich obecnie nawet nam się nie śni. Pomijam już takie dodatki, jak pistolety, kierownice, wędki, myszki, pady - tych urządzeń pewnie zobaczymy równie dużo, co na pierwszą PlayStation.



Najlepsza bijatyka w akcji, to trzeba zobaczyć!



TATION 2





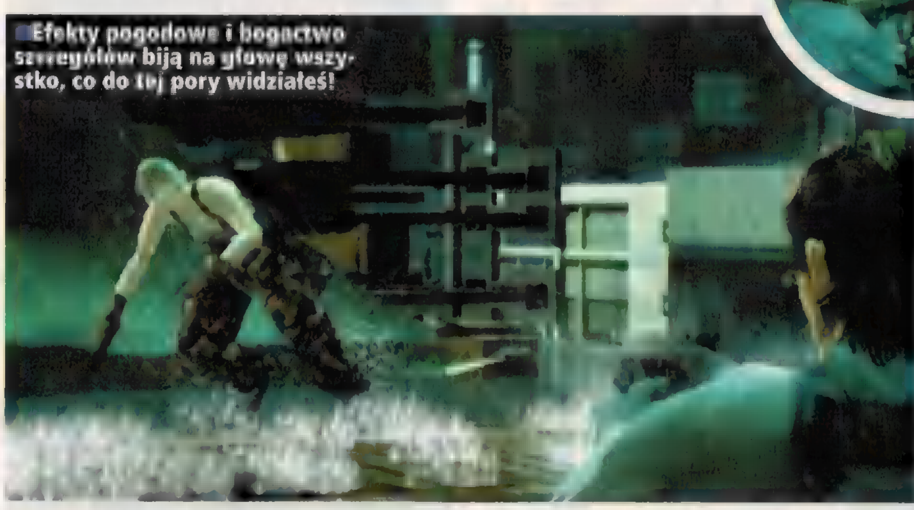
Obrazy z japońskiej premiery chyba się u nas nie powtórzą.

wać wiele interesujących efektów sprzętowych, z których najciekawszymi są: obsługa krzywych Beziera, pełnoekranowy anti-aliasing czy Motion-Blur. Są to co prawda „melodie" przyszłości, ale warto wiedzieć, że nasz sprzęt nie będzie miał problemów z ich obsługą.

Doszliśmy w końcu do najważniejszego zagadnienia - gier. To właśnie one, a nie cyferki i megaherce sprzedają konsole, o czym można przekonać się przeglądając liczby sprzedanych tytułów na konsolę i na PC-ta (przykładowo „Final Fantasy VII" sprzedało się już w grubo ponad 10 mln. egzemplarzy, podczas gdy najlepsze gry na PC rzadko kiedy przeskakują próg miliona). Powód jest jeden - nie sprzęt jest najważniejszy, ale gry, w które tniemy. Ktoś dociekliwy spytałby w tym momencie : „Czy w takim razie nie ma dobrych gier na PC-ta?". Tu jednak nie o jakość gier chodzi, ale miłość ludzi do swoich maszynek - w wielu krajach, a szczególnie w Japonii, konsole to prawie religia. Ludzie je kochają, poświęcając im wiele czasu. Tam komputery wykorzystuje się tylko do pracy. Nasuwa się zatem pytanie - czy na PlayStation 2 powstały gry, za które można wielbić nową konsolę? Chyba jeszcze nie, ale warto czekać, bo kilku kandydatów już mamy. Pierwszym jest chyba najładniejsza obecnie bijatyka na wszystkie konsole (włączając w to Dreamcast'owego „Soul Calibura"), czyli „Tekken Tag Tournament" - gra wygląda na pozór tylko na lekko „dopasioną" wersję „Tekkena 3", ale w rzeczywistości to prawie całkiem nowy produkt. A wykorzystuje tylko ponoć 20% mocy konsoli. Nawet nie chcę myśleć, jak będzie wyglądać „Tekken 4"... Drugim tytułem, dla którego warto zakupić najnowsze dziecko Sony jest „Gran Turismo 2000". Ten najpiękniejszy zręcznościowy symulator jazdy samochodem, już od dawna skupiał na sobie uwagę mediów - po prostu nie ma dla niego konkurencji na żadną platformę. Ostatni tytuł to prawdziwy killer - „Metal Gear Solid 2". Po obejrzeniu dziesięciominutowego filmu z E3 człowiek przez chwilę siedzi nieprzytomny - to co ujrzał, tego chyba nie można nazwać grą. To genialne połączenie filmu akcji i wielu gatunków gier w takiej oprawie, że wciąż zastanawiasz się, czy ci się nie przewidziało. Czy to wszystkie produkty na nową konsolę, na które warto czekać? Oczywiście, że nie. Lista jest długa, a nowe tytuły pojawiają się w zapowiedziach codziennie. Nie ma się zresztą co dziwić - chyba nie ma żadnej szanującej się fir-







Efekty pogodowe i bogactwo szczegółów biją na głowę wszystko, co do tej pory widziałeś!

„Producenci konsol wprost prześcigają się w zapewnieniach, że to ich maszynka jest najlepsza, i że na pewno zdominuje rynek. Dla nas ta walka oznacza wiele wspaniałych gier do wyboru oraz szybko spadające ceny sprzętu"

GRY NA PREMIERĘ

Oto lista gier, które są zapowiadane na listopadową premierę w Europie. Lista może jeszcze ulec zmianie, ale ta jest najbardziej aktualną, jaką obecnie dysponujemy:

- **Tekken Tag Tournament** (SCEE)
- **Ridge Racer V** (SCEE)
- **Fantavision** (SCEE)
- **FIFA 2001** (EA)
- **Timesplitters** (Eidos)
- **F1 Racing Championship** (Ubi Soft)
- **Rayman 2: Revolution** (Ubi Soft)
- **Donald Duck: Quack Attack** (Ubi Soft)
- **Disney's Dinosaur** (Ubi Soft)
- **SSX** (Electronic Arts)
- **Summoner** (THQ)
- **ESPN International Track&Field** (Konami)
- **International Superstar Soccer** (Konami)
- **Smuggler's Run** (Rockstar)
- **Midnight Club** (Rockstar)
- **Kessen** (Electronic Arts)
- **X Squad** (Electronic Arts)
- **Wetrix 2** (SCI)
- **Wild Wild Racing** (Rage)

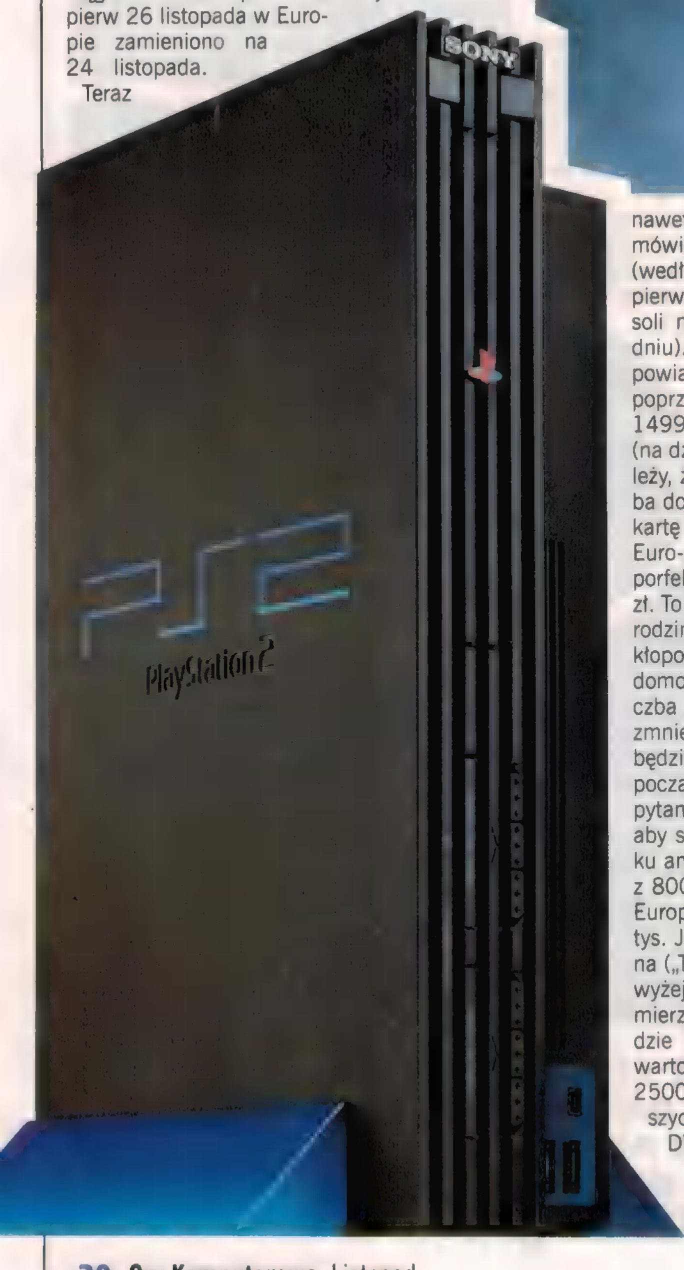
POTĘGA DVD

Czytnik DVD zamontowany w konsoli Sony od początku był argumentem nie do pobicia przemawiającym za jej kupnem. Okazał się strzałem w dziesiątkę - w Japonii, po wypuszczeniu konsoli, w ciągu pół roku obrót filmami DVD wzrósł kilkakrotnie. Co ciekawe, jako powód zakupu „czarnej maszynki" około 30% użytkowników stawiało na pierwszym miejscu właśnie chęć oglądania filmów DVD, a nie granie. Japonia to dziwny kraj...



my, która nie miałaby w planach wydania gier na PlayStation 2. Może to zabrzmi kuriozalnie, ale nawet... Microsoft wyda „Age of Empires II" w wersji na PS2. A to już chyba o czymś świadczy. I na pewno nie przeszkodzi tu fakt, że podobno PlayStation 2 jest platformą trudną, jeśli chodzi o pisanie gier. Może jednak dzięki temu odsiejemy wreszcie słabych developerów od prawdziwych mistrzów.

Jak ma się to wszystko do nas, graczy? Tu jest już mniej różowo. Pierwsza sprawa, to ciągle odkładana premiera - najpierw 26 listopada w Europie zamieniono na 24 listopada. Teraz nawet ten termin nie jest pewien, nie mówiąc już o polskich warunkach (według oficjalnych zapowiedzi, pierwszych egzemplarzy gier i konsoli można spodziewać się w grudniu). Inna sprawa to cena - od zapowiadanego na początek 1299 zł, poprzez „jeszcze bardziej pewne" 1499 zł, a skończywszy na 1999 zł (na dzień dzisiejszy). A pamiętać należy, że to tylko cena konsoli, a trzeba doliczyć choć jedną grę (249 zł), kartę pamięci (jakieś 199 zł) i kabel Euro-AV (około 149 zł) - razem nasz porfel będzie „lżejszy" o ponad 2500 zł. To duża kwota, szczególnie jak na rodzime realia. To jednak nie koniec kłopotów - ostatnio podano do wiadomości, że planowana dla USA liczba konsol (1 mln. na premierę) zmniejszy się o połowę, reszta zaś będzie dostarczana do Gwiazdki i na początku przyszłego roku. Powstaje pytanie - o ile mniej dostanie Europa, aby sprostać zamówieniom dla rynku amerykańskiego? Okazuje się, że z 800 tys. sztuk przewidzianych na Europę, liczba ta zmalała do 500 tys. Jakby tego było mało, tylko jedna („TTT") spośród opisywanych powyżej gier będzie towarzyszyła premierze konsoli - na resztę trzeba będzie jeszcze trochę poczekać. Czy warto więc kupić „skrzynkę" za 2500 zł, aby pograć w kilka słabszych gier i pooglądać filmy na DVD? Chyba jednak tak, gdyż PlayStation 2 ma ogromny potencjał, teraz trzeba tylko poczekać na gry. **BARON JACK**





GSCUBE

Pod tą tajemniczą nazwą kryje się projekt Criterion Studios, który jest niczym innym, tylko stacją roboczą o ogromnej mocy (16 „Motion Engine'ów" połączonych w jedną całość). Zaprezentowano ją niedawno na pokazie dla profesjonalistów z branży gier i wywołała ona niemałą sensację. Maszyna potrafi przetwarzać filmy z fotorealistyczną, generowaną w czasie rzeczywistym grafikę komputerową. Dzięki temu, może już niedługo możliwe będą hybrydy gier i filmów o niespotykanej dotąd jakości. Dziś maszyna ma posłużyć do robienia zapierających dech w piersiach animacji komputerowych do gier czy filmów. Jako pokaz możliwości konsoli zaprezentowano scenę z mrówkami (z filmu „AntZ"), na której tańczyło 140 mrówek (każda składała się z około 7000 wieloboków). Daje to łączną liczbę 65 mln. polyg./sek. A podobno maszyna jest w stanie przetworzyć dziesięć razy tyle!!! Jeszcze lepiej wyglądała scena z filmu „Matrix", na której poruszające się postacie aktorów mogliśmy obracać pod dowolnym kątem kamery, bez nawet najmniejszego zająknięcia się. Oj, będzie się działo!

ROBIMY REWOLUCJĘ

GRY KOMPUTEROWE W NOWYM OPAKOWANIU!

TRWAŁE! EKSKLUZYWNE! WYGODNE!



Najnowszy światowy standard!

W KOŃCU... GRY TO MY!

im GROUP

http://www.imgroup.com.pl

KONUNG



Jeśli jeszcze w tym sezonie nie wybrałeś się do lodowej krainy zwanej Skandynawią... oto Twoja szansa!







Brodaci faceci w swoich przepoconych kolczugach. To musi ruszać niewiasty!

- Wydawca: **PAN Interactive**
- Producent: **PAN Interactive**
- Gatunek: **RPG**
- Premiera: **IV kwartał**
- Przewidywane wymagania: **P200, 32MB RAM**
- Kontakt: **www.coda.com.pl**

Oczywiście nie liczyłbym na bilet pierwszej klasy i wygodne miejsce na promie. W końcu, jeśli chcesz z nami podróżować, musisz zabrać ze sobą ciepły pled i choć troszkę wyostrzony miecz, bowiem w siódmym wieku naszej ery nasi północni bracia nie pałali miłością do innych mieszkańców barbarzyńskiej Europy. Najczęściej nie używali Blend a Med, obcinali paznokcie w sezonie godowym i wyrzynali wszystko, co miało odwagę postawić chatę nad południowym brzegiem Bałtyku. Oto Twój czas, oto Twoja... eee, bez kryptoreklamy!

PAN Interactive zamierza tym interesującym produktem wejść do panteonu najlepszych twórców RPG w historii naszego rynku. Czy to im się uda? Spójrzmy z bliska na najnowsze dzieło dżentelmenów ze Sztokholmu.

O ile umiejscowienie akcji gry w doskonale znanym autorom środowisku mroźnej północy może wydawać się interesujące, o tyle sięgnięcie do tak głębokiej przeszłości jest po prostu



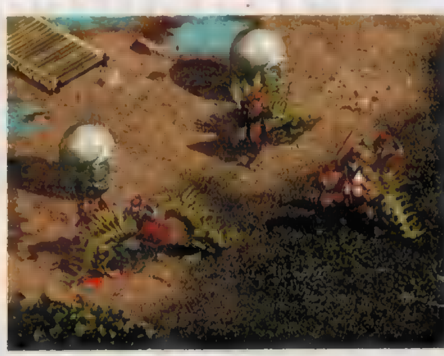
koniecznością. Tworząc rolpleja, nie sposób zapomnieć o zakutych w stal twardzielach i ich brodatych, kurduplowatych pogromcach memlących w ustach tylko jedno słowo... „złoto". Trudno także pominąć wszędobylskie bestie pokryte łuską, plujące kwasem roślinki, czy też szybującą w przestworzach konnicę. Jednym słowem - trzeba wrócić do czasu, gdy prawdziwi mężczyźni trącili tygodniowym potem, a nie Farenhaitem. Wczesnośredniowieczna Skandynawia nadaje się do tego jak ulał. Mamy tutaj mitologiczne niesamowitości (w liczbie ponad dwudziestu typów pełzających, fruwających i skaczących monstrów) i odludne krainy, w których krzyżujące się szlaki karawan i samotne osady drwali wyznaczają świat, na jakim przyjdzie nam walczyć o przetrwanie. Całość podzielona została między wojowniczych Wikingów, obrotnych Bizantyjczyków handlujących z najsilniejszymi, i nieszczęsnych Słowian, służących za darmową siłę roboczą. Jako jeden z brodatych wojów będziesz musiał Drogi Graczu zmierzyć się z zagadkami czyhającymi na Ciebie w ponad sześćdziesięciu misjach. Nie martw się jednak. Będziesz mógł zabrać ze sobą jeszcze dziewiątkę niesamowitych zakapiorów, jakich napotkasz podczas swej wędrówki. Taki dziesięcioosobowy oddział może rekrutować się spośród ponad dwustu napotkanych bohaterów niezależnych. Ba, w naszych szeregach mogą się znaleźć i... bestie, na które najczęściej natykać się będziemy po „drugiej stronie barykady".

Podczas eksplorowania skutej lodem krainy

„ODNALEZIENIE TRZECH CZĘŚCI AMULETU I ZABICIE WIELKIEGO SMOKA. CZYŻ ZNACIE SZCZYTNIEJSZY CEL?"

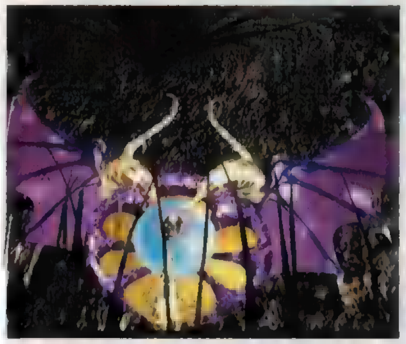
ZŁAP THORA ZA WĄSY!

Na [illegible] Valhalli (tylko bez kryptoreklamy!). Zawsze wyprawy do mroźnej Skandynawii kojarzyły mi się z zamarzniętymi zwłokami owłosionych dżentelmenów sprzed tysiąca lat, którzy przed wyjściem na dwór zapomnieli o szaliku i czapce. „Konung" jednakże nie zamknie się tylko w ośnieżonych plenerach, ale pozwoli nam na penetrację miast i podziemi. Jedną z największych obietnic złożonych graczom przez producentów tego cudeńka jest możliwość spotkania choć kilku bogów skandynawskiej mitologii. Ukryci w najmroczniejszych miejscach czekają na śmiałków...

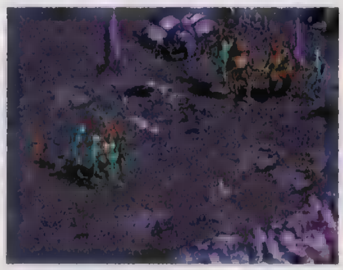








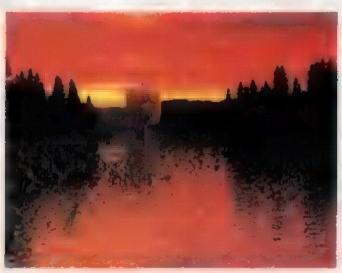
Weźcie trochę z „Heroes 3", „Diablo 2", dorzućcie kilka elementów z RTS-ów...



będziemy mogli kupować lub zdobywać artefakty z przebogatej listy ponad pięćdziesięciu typów tego rodzaju rzeczy. Pulę tę skutecznie uzupełni możliwość tworzenia własnych magicznych kombinacji mikstur, napojów i znajdywanych ziół. Oczywiście nie zabraknie i bardziej klasycznego uzbrojenia, którego stalowy repertuar wzbudzi zaufanie każdego weterana karczemnych bójek. Najciekawszym elementem „Konunga" może okazać się połączenie RPG-a z RTS-em. I nie dotyczy to tylko trybu prowadzenia walki (co już znamy od dawna). Teraz bowiem będziemy mogli także budować określone scenariuszami konstrukcje, które wpłyną na przebieg wykonywanych zadań i wzmocnią siłę oddziaływania drużyny. Ale czy jest to prawdziwy RPG? A może tego właśnie brakowało w dotychczasowych produkcjach - przypomnijmy, że w „prawdziwym" AD&D postać osiągająca odpowiednio wysoki poziom umiejętności może posiadać własny kasztel!

Podobnie będzie zresztą w przypadku ustalania reguł ekonomicznych rządzących daną społecznością, jeśli przyjdzie nam ochota, dzięki zorganizowaniu i osłonie karawan będziemy mogli wpłynąć na rozwój rejonu. Pachnie to bardzo smakowicie!

Gdy pierwszy raz spojrzeliśmy na „Konung", od razu przed oczami stanęły nam takie megahity, jak „Diablo" czy „Baldur's Gate". Izometryczny widok na pole działania z prerenderowanymi obiektami i postaciami sprawiał wrażenie dziwnie znajomego. Choć próba zachowania proporcji między bohaterami a otaczających ich światem wypadła dość średnio, to jednak zmieniające się warunki pogodowe i cykl dobowy pozwalają o tym zapomnieć. Dzięki możliwości uruchomienia gry w trybie 800x600 oraz 640x480, każdy gracz będzie mógł dostosować parametry zabawy do możliwości swojego sprzętu. Uzyskane na ekranie efekty nie powinny porażać nas pikselozą czy udowadniać, że graficy byli na tęgiej bani (co niestety czasami widoczne jest w „Diablo 2"). Zwłaszcza motywy płonących zabudowań i inne „ogniopodobne" kawałki mogą porazić starannością wykonania. Należy mieć tylko nadzieję, że w przypadku pozostałych detali producent wykazał się podobnym pietyzmem. „Konung" już za moment ukaże się na rynku i wszystko wskazuje na to, że może się stać niezłym hitem, który pozwoli przełamać dominację Interplaya na poletku RPG-ów. Tym bardziej że ten szwedzki rolplej ukaże się w polskiej wersji językowej! Czekamy! **BLACK MAIL**



CALL TO POWER II

Zadzwońcie po milicję! Zadzwońcie po milicję! Zadzwońcie po milicję... jeszcze raz!



Od Faraona do Prezydenta. Ponad 6000 lat historii do zapisania!





Od strony graficznej „CTPII" nie będzie rewolucją.



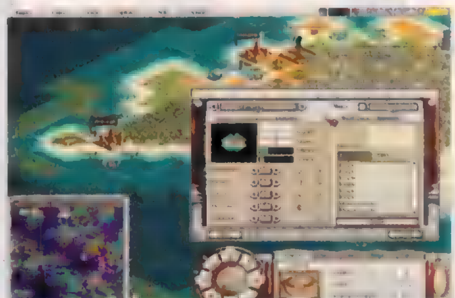
- Wydawca: **Activision**
- Producent: **Activision**
- Gatunek: **Strategia**
- Premiera: **IV kwartał**
- Przewidywane wymagania: **P233, 64MB RAM**
- Kontakt: **www.activision.com**

Od niesławnego procesu sądowego, który zniesmaczył nawet największych fanów nieśmiertelnej „Civilization", a który miał wyłonić jedynie słusznego posiadacza praw do tytułu, minęło sporo czasu. Iście salomonowy wyrok spowodował, że w kilka miesięcy później na rynku pojawiło się kilka tytułów, które pragnęły przejąć chlubną schedę po protoplaście największych strategii. Jedni w swych zapędach po prostu zatrzymali się na renowacji oprawy graficznej, inni postanowili iść krok dalej i przygotowali prawdziwą rewolucję. Mowa oczywiście o produkcie Activision - „Call to Power".

Przemiana graficzna była najmniej istotnym elementem tego produktu, prawdziwym jądrem zmian było zupełnie nowatorskie podejście do rzeczy w grze najistotniejszych - przede wszystkim armii i toczenia wojen, dyplomacji i handlu oraz rozwoju technologicznego. Trudność rozgrywki podniesiona została bardzo wysoko, ale nie to najbardziej zaskoczyło graczy. W momencie, w którym otrzymywali do rąk dobrą grę dowiadywali się, że już opracowywany jest jej następca. „Call to Power II" niebawem nadejdzie! A oto, co udało się nam wyciągnąć od jej twórców.

Przede wszystkim pewne jest, że nie została zmieniona oprawa graficzna produktu. Gracze z całego świata stwierdzili, że w tym przypadku takie ulepszenia nie są potrzebne. Za to cała reszta... Dostaniemy zupełnie nowe rozwiązania technologiczne, pozwalające nam znacznie podnieść poprzeczkę działań militarnych. Pojawienie się dopracowanych jednostek podmorskich i orbitalnych ma zrewolucjonizować te dwa wymiary działań. Wprowadzenie takich smaczków, jak Terapia Genowa czy Laboratorium Orbitalne pozwoli na staranniejsze wykorzystanie dobrodziejstw techniki i medycyny (klonowanie i eksperymenty z DNA mają stać się szarą codziennością!). Rozwinięcie ram czasowych do ponad 6000 lat rozgrywki (od 4000 p.n.e. do 2300 n.e.) zmusiło twórców produktu do wprowadzenia np. ulepszonego modelu dyplomacji i prowadzenia walki. Wreszcie „Call to Power" ma się trzymać reguł prawdy historycznej. Teraz delikwenci z mieczem w ręku nie będą mogli niszczyć samolotów w trakcie ataku z powietrza. Będziemy mogli ingerować w ustawienie jednostek w grupie podczas wojny oraz zadecydować o np. wycofaniu, gdy bój przybierze niekorzystny dla nas przebieg. Pojawienie się nowych cudów, takich jak choćby Appian Way (którego wybudowanie zdecydowanie poprawi komunikację i ruch handlowy w państwie), ma znacznie usprawnić utarte już szlaki, którymi kroczą gracze. Zmodyfikowano także sam cel gry - możemy wybrać spośród klasycznego już rozwiązania siłowego, zwycięstwa dyplomatycznego i naukowego. Te ostatnie rozwiązania z pewnością uszanują gracze niezbyt lubujący się w militarnych ekscesach. Powinni się oni także ucieszyć ze znacznie zmodyfikowanego menu dyplomacji, które teraz pozwalać będzie nie tylko na składanie kontrpropozycji, ale także zezwoli na ustalanie granic państwa! Wszystkie te smakowite dodatki (jak chociażby powiększanie zasięgu oddziaływania miasta) powinny złożyć się na produkt godny swego praszczura. Mamy nadzieję, że Activision zrealizuje wszystkie swe obietnice, jest ich bowiem tyle i mają dla gry tak doniosłe znaczenie, że wprowadzenie tego repertuaru poprawek i uzupełnień, dałoby w efekcie stworzenie strategii (niemalże) doskonałej.

„TYLKO ACTIVISION DALEJ WALCZY O DOMINACJĘ NAD ŚWIATEM!"



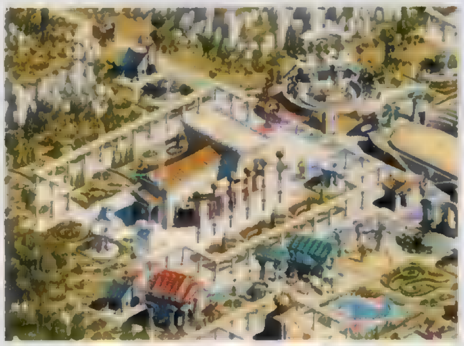
BLACK MAIL

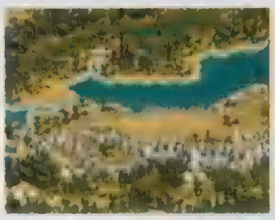


ZEUS: MASTER OF OLYMPUS



Dziś w kąciku stratega opowiemy Wam o tym, jak być Gromowładnym...





■ Oj Zeusie, Zeusie!!!



WEŹ ROZMACH

O ile „Faraon" czy też „Cezar" nie pozostawiały nam żadnych wątpliwości co do skali wielkich robót publicznych, o tyle drżeliśmy z niepewności nie wiedząc, jak tę sprawę rozwiążą ludzie z Impressions. I między Bogiem a prawdą... nadal nie wiemy. Możemy mieć tylko nadzieję, że tak wspaniałe budowle, jak Kolos czy Latarnia w Aleksandrii nie pozostaną jedynie na kartach encyklopedii.

- Wydawca: **Sierra**
- Producent: **Impressions**
- Gatunek: **Strategia**
- Premiera: **IV kwartał**
- Przewidywane wymagania: **P233, 32MB RAM**
- Kontakt: **www.playit.pl**

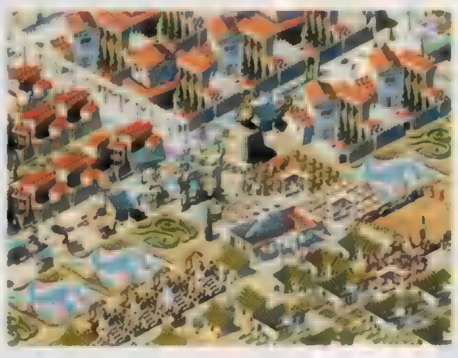
Nawet jeśli opanowanie mocy płynącej liniami energetycznymi pozostaje poza Twoim zasięgiem, a na widok tostera dostajesz drgawek. Wreszcie poczujesz się jak prawdziwy twardziel i nie znając żadnego słowa po grecku, będziesz mógł zarządzać wielkimi polis (widziałem lepsze rzeczy, gdy ostatnio oglądałem TV). Oczywiście tylko jedna firma na świecie za niezwykle przystępną cenę funduje podobne przyjemności - niech żyje Impressions!

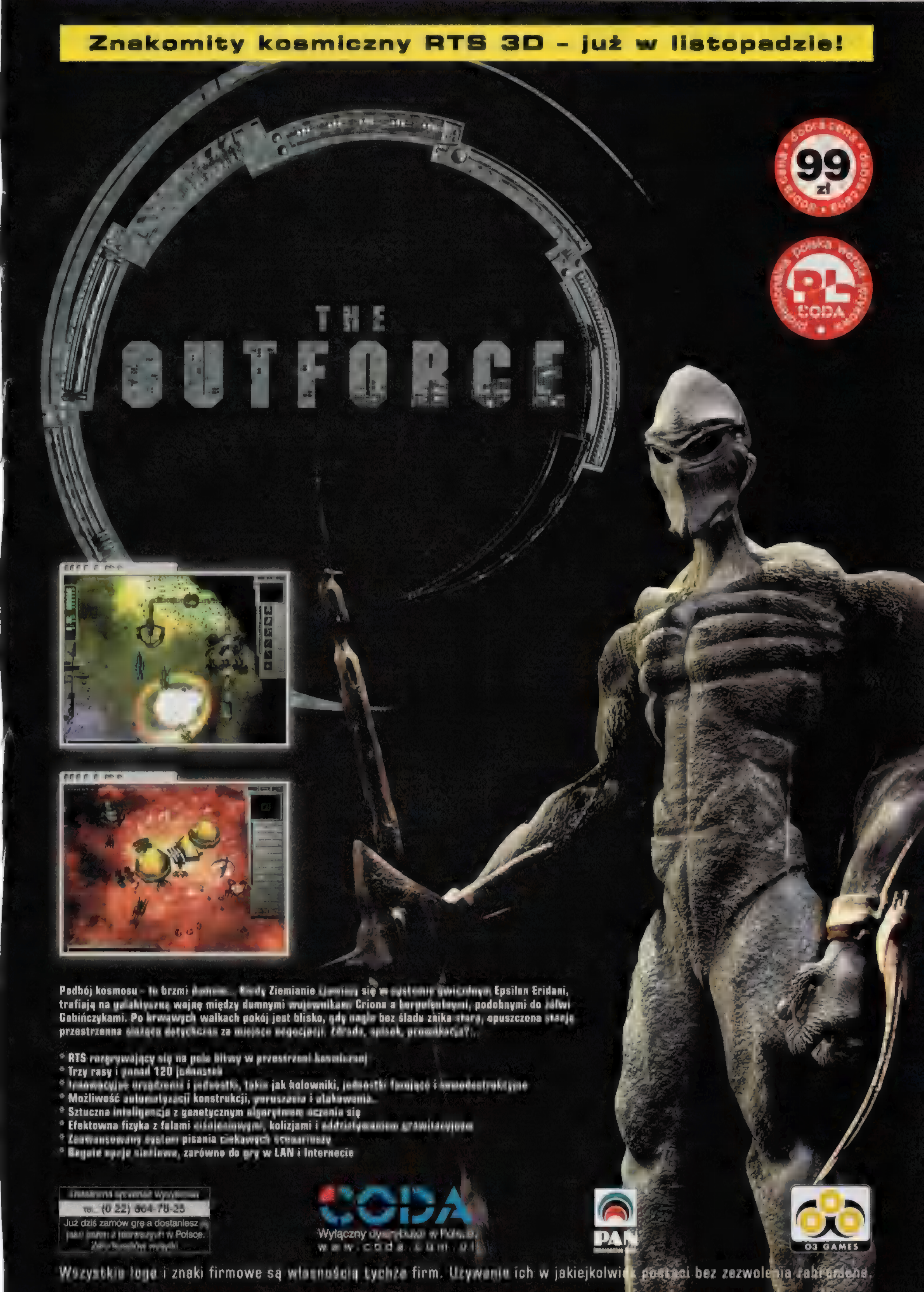


Seria strategii pozwalających budować największe w historii metropolie ma tak zacną przeszłość, że jej zszarganie nie powinno być żadnym problemem. Gorzej z utrzymaniem dobrej opinii o produktach, dlatego ludzie z Impressions postanowili bardzo przyłożyć się do roboty. Najnowszy odcinek tego megaserialu zaprowadzi nas wprost do starożytnej Grecji - kolebki prawdziwej cywilizacji. Tak trudny temat wymaga specjalnego podejścia, poza tym gracze zaczęli krytykować serię za czający się w kolejnych odcinkach marazm. I oto mamy subtelną, lecz bardzo obiecującą rewolucję.

„BYŁEŚ KONSULEM, FARAONEM... CZAS UWIERZYĆ W SIŁĘ DEMOKRACJI!"

Nadal będziemy budować miasta, lecz tym razem każde nasze przenosiny z miejsca na miejsce znajdą uzasadnienie, że tak powiem... „mitologicznie". Oto bowiem po wykreowaniu swojej gubernatorskiej tożsamości staniemy przed zadaniami, jakie przygotował nam złośliwy Los. Podczas budowania miasta otrzymamy bowiem wiele ciekawych podmisji do wykonania (ot, na przykład może się nam napatoczyć Herkules pragnący zdusić Hydrę), zaś na ulicach Twych miast może nagle zaroić się od takich postaci jak Perseusz, Parys czy Achilles. Nie myśl jednak, że będą oni potulnymi barankami pragnącymi tylko przekimać się w karczmie i ruszyć w dalszą drogę. Za nimi kroczy Los i hordy jego druhów. Sama rozkosz budowania ma jednak być niezmieniona, tak jak dawniej. Cały czas najważniejszą rzeczą ma pozostać system dróg nawodnienia, który gwarantować ma systematyczny rozwój osady. Umieszczenie akcji w określonym okresie historycznym stawia przed twórcami pewne ograniczenia, ale daje też nowe możliwości. Greckie polis powinny rozkwitnąć wielką ilością świątyń (a mamy tutaj panteon aż dwunastu bóstw!), teatrów i innych obiektów użyteczności publicznej. Podniesienie na odpowiednio wysoki poziom czynnika kultury może zaowocować osiedleniem się w mieście jakiegoś znanego filozofa (stawiam na Zenona lub Diogenesa - wspaniałe przyjemniaczki), zaś teren pełen niebezpieczeństw zadziała przyciągająco na bohaterów. Wojny toczyć będziemy z sąsiednimi miastami (nic nam nie wiadomo o Persach czy Spartanach), co ma wreszcie wpływać na ruch handlowy i zyski. Jedynego chyba tylko nie uda się ukazać Impressions we właściwym świetle - demokracji. No, ale ma to być w końcu gra dla samotnego stratega. Mamy tylko nadzieję, że miłośników zarządzania nie odstraszy stała obecność pokracznych bestii, kaprysy mieszkańców Olimpu czy też powrót do łask falangi. Czekamy za to na obiecane historyczne lokacje, wśród których brylować powinny Ateny ze swym boskim Pireusem. **BLACK MAIL**

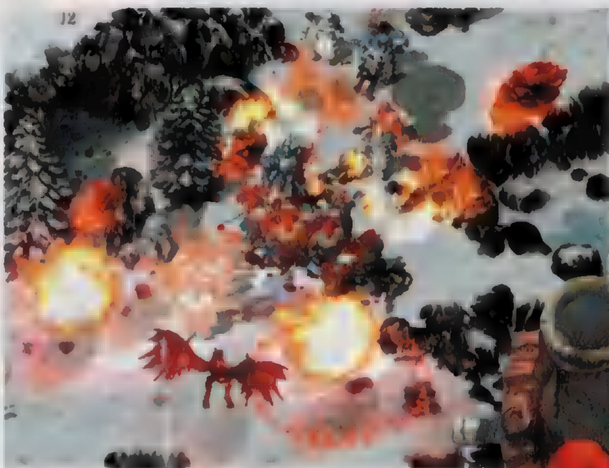


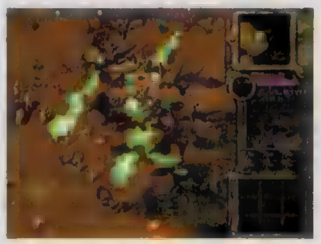


Znakomity kosmiczny RTS 3D - już w listopadzie!
dobra cena
99 zł
polska wersja
PL
CODA
THE OUTFORCE
Podbój kosmosu - to brzmi dumnie... Kiedy Ziemianie zjawiają się w systemie gwiezdnym Epsilon Eridani, trafiają na galaktyczną wojnę między dumnymi wojownikami Criona a korpulentnymi, podobnymi do żółwi Gobińczykami. Po krwawych walkach pokój jest blisko, gdy nagle bez śladu znika stara, opuszczona stacja przestrzenna służąca dotychczas za miejsce negocjacji. Zdrada, spisek, prowokacja?...
RTS rozgrywający się na polu bitwy w przestrzeni kosmicznej
Trzy rasy i ponad 120 jednostek
Innowacyjne urządzenia i jednostki, takie jak holowniki, jednostki łączące i samodestrukcyjne
Możliwość automatyzacji konstrukcji, poruszania i atakowania..
Sztuczna inteligencja z genetycznym algorytmem uczenia się
Efektowna fizyka z falami uderzeniowymi, kolizjami i oddziaływaniem grawitacyjnym
Zaawansowany system pisania ciekawych scenariuszy
Bogate opcje sieciowe, zarówno do gry w LAN i Internecie
tel. (0 22) 864-78-25
Już dziś zamów grę a dostaniesz
CODA
Wyłączny dystrybutor w Polsce
www.coda.com.pl
PAN
O3 GAMES
Wszystkie logo i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

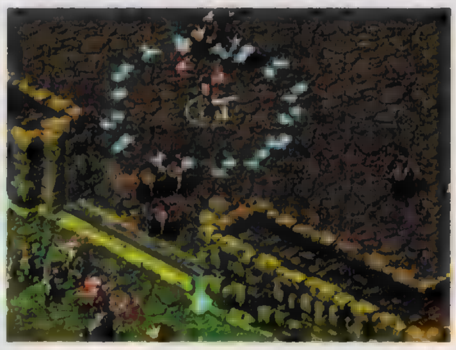
KINGDOM UNDER FIRE

...czyli rzecz o tym, jak wywalczyć królestwo z żelaziwem w garści.









- Wydawca: **GOD Games**
- Producent: **Phantagram**
- Gatunek: **RPG/RTS**
- Premiera: **IV kwartał**
- Przewidywane wymagania: **P233, 32MB RAM**
- Kontakt: **www.phantagram.com**

Kingdom under Fire... słyszeliście kiedyś o czymś takim? Dopóki nie dostał się w moje ręce pewien cedek z nad wyraz interesującą zawartością. Człowiek już się tyle naoglądał RTS-ów, że wyrwany pośród najgłębszych ciemności nocy, będzie mógł wymienić przynajmniej tuzin najznaczniejszych tytułów. Od kilku miesięcy zaczynają powstawać w iście diabelskim tempie wszelkiego rodzaju synkretyczne wynalazki, i łączenie RPG z RTS-em nie jest niczym nowym. Podobnie jak fabułka tej gry...

Świat zawsze dzielił się na dwa zaciekle zwalczające się frakcje. Przysłowiowe Dobro i Zło nigdy nie miało tak szczerych i jasnych twarzy jak właśnie w rolplejach. „Kingdom under fire" nie jest w tym względzie wyjątkiem. W dalekiej przeszłości grupa dzielnych rycerzy pokładających nadzieję w walce ze złem, zapolowała na bestię z piekła rodem - smoka Nible'a. Dzięki temu pojedynkowi mogli zwyciężyć Keelanów, złą rasę lich, które rządziły światem.

To może być RTS-owe zaskoczenie roku. Z odrobiną RPG.

Konsekwencje tego zwycięskiego pojedynku były bardzo poważne. Co prawda udało się ukrócić dominację Zła, ale jeden z poległych w walce rycerzy Dobra został wskrzeszony resztką sił pobitych demonów. O tym, że szybko go przekabacono, chyba nie muszę wspominać?

Graczowi będzie dana możliwość opowiedzenia się po każdej ze stron, przez co zabawa będzie bardzo urozmaicona. Do dyspozycji rozgrywającego stanie siedmiu herosów zdolnych poprowadzić każdą ze stron do zwycięskiej walki. Ich charakterystyki ulegając ciągłej ewolucji, pozwalają przebyć każdą z dwudziestu misji w niezwykle dynamiczny sposób. Każdy ze stworzonych w koszarach wojownik (a jest ich ponad siedemdziesiąt typów) będzie się rozwijać dość podobnie, przez co walka przestaje być typową siekaniną. Dzięki wydobyciu trzech typów surowców (złoto, żelazo i mana), można będzie rozwijać osadę tworząc nie tylko nowe zastępy wojów, ale i oddać im właściwe zaplecze techniczno-... hmmm... naukowe?

RPG PONAD WSZYSTKO!

„KuF" wprowadza bardzo ciekawe novum, pozwalające połączyć akcję rozgrywaną w konwencjach RTS-owych z zawiłą fabułą, którą musi posiadać szanujący się RPG. Jeśli zechcemy „podkręcić" parametry naszego herosa, możemy odbyć jedną z misji ukrywających się w rozdziale zatytułowanym RPG. Wówczas zostanie nam przydzielone do wykonania zadanie w stylu solo (lub z udziałem kilku innych straceńców, lecz bez możliwości budowania [illegible]). Jego wynik będzie wpływał na poziom trudności kolejnych scenariuszy RTS-owych. Super!

Sześćdziesiąt czarów, czterdzieści typów bestii, i niemalże sześćdziesiąt artefaktów do zdobycia - czyż może być bardziej przemawiająca statystyka? No, ale to dotyczy tylko części RTS-owej. Co z RPG?

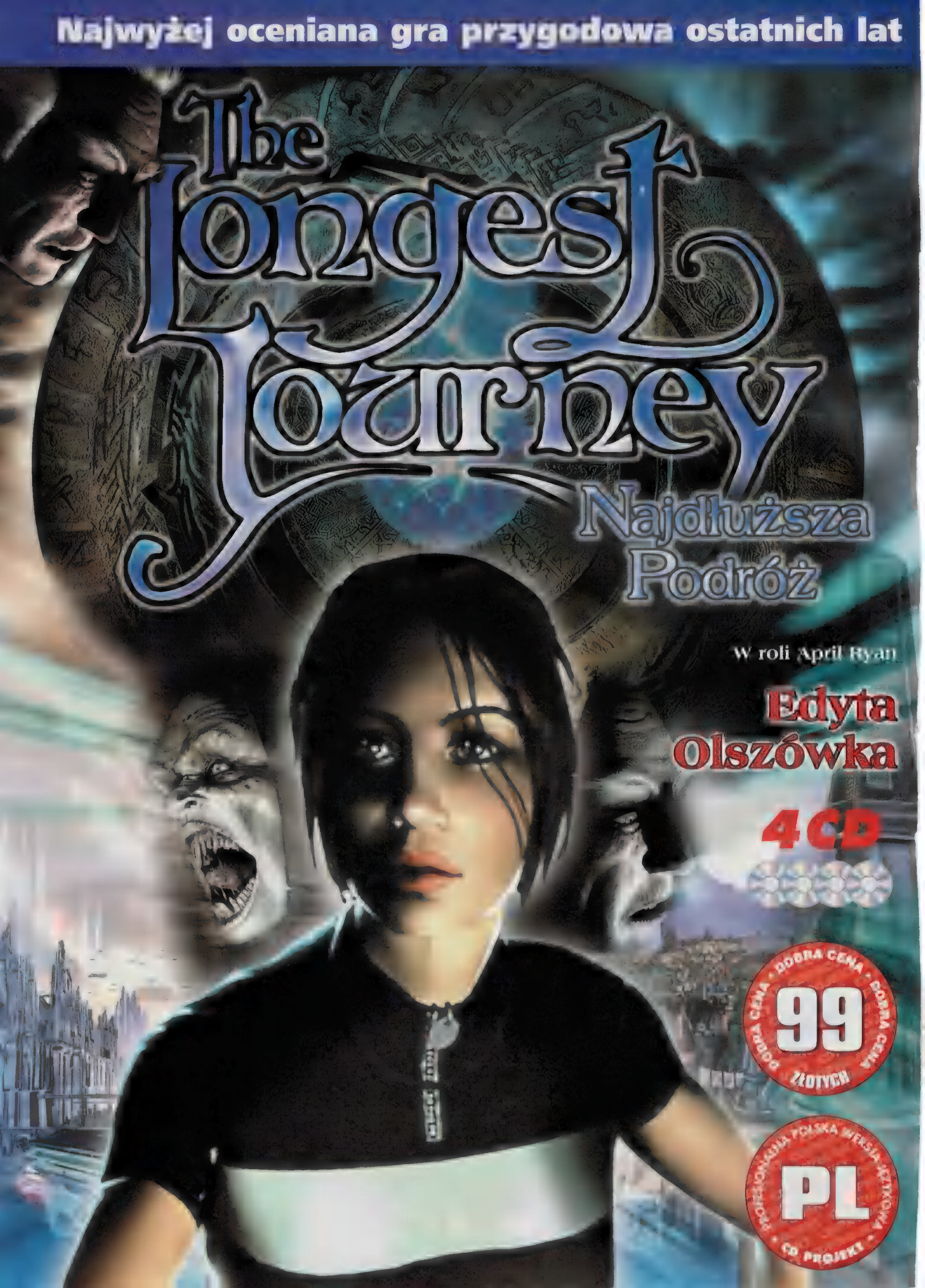
Grafikę zrealizowano w sposób bardzo podobny do tego z „Diablo 2". Quasi-izometryczny rzut na pole walki połączony z wykorzystaniem techniki „udającej" zastosowanie wieloboków (vide „Invictus") daje dość dobre efekty. Mamy jednak nadzieję, że wersja finalna produktu zostanie pozbawiona sporej dozy „ziarnistości". Co prawda nic nie można zarzucić efektowi mgły, zmienności cyklu noc-dzień czy dynamicznemu oświetleniu, lecz chyba dopiero wprowadzenie trybu 1024x768 zdecydowanie poprawiłoby efekt. Miejmy nadzieję, że tak się stanie, bowiem ten produkt wygląda bardzo interesująco!

BLACK MAIL

„JESZCZE JEDNO KRÓLESTWO DO ODBICIA! SZUKAMY OCHOTNIKÓW!"



KSIĘŻYC TO TYLKO POCZĄTEK...
dobra cena • dobra cena • dobra cena •
69 zł
2CD
profesjonalna polska wersja językowa
PL
CODA
THE WARD
POSŁANIEC Z PRZYSZŁOŚCI
Nazywasz się David Walker. Jesteś członkiem wyprawy Apollo XIX, wasze zadanie to zebranie informacji o dziwnych ruchach tektonicznych na powierzchni Księżyca. Ale rutynowa misja zamienia się w chaos, kiedy cała załoga zostaje zamordowana, a ty stajesz się więźniem sekretnego świata Obcych.
Dlaczego?
Bo coś starszego niż sam kosmos chce uczynić cię dziedzicem pradawnej tajemnicy. Cel twojej prawdziwej misji pozostaje jeszcze nieznany.
CODA
FRAGILE BITS
Detaliczna sprzedaż wysyłkowa
(0 22) 864-78-25
Już dziś zamów grę a dostaniesz ją jako jeden z pierwszych w Polsce.

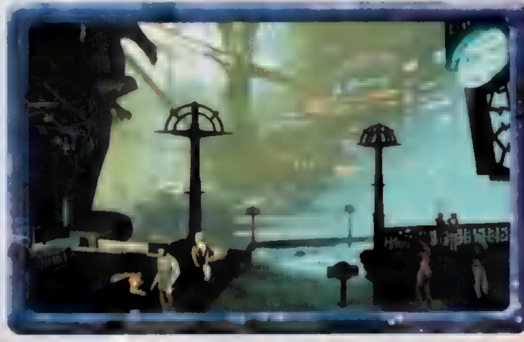

Najwyżej oceniana gra przygodowa ostatnich lat
The Longest Journey
Najdłuższa Podróż
W roli April Ryan
Edyta Olszówka
4 CD
DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
99
ZŁOTYCH
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

w niepowtarzalnej polskiej wersji językowej!

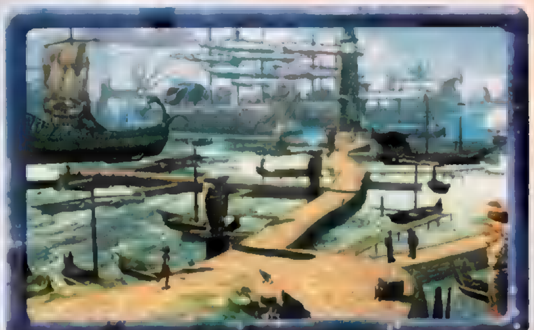
Oto gra, która zniewoli Cię swym pięknem i głębią.



Jest wiek XXIII. Żyjesz w nowoczesnym świecie nauki i techniki, gdzie wszystkie wydarzenia są logiczne i naukowo wytłumaczalne. Wszystkie... oprócz Twoich niewiarygodnie plastycznych snów. Pewnej nocy uświadamiasz sobie, że to coś więcej niż senne mary. Odkrywasz, że Twój świat – wbrew wszystkiemu co wiesz - nie jest jedynym. Odkrywasz, istnienie drugiej, zupełnie innej rzeczywistości...



Postanawiasz zgłębić nowy wymiar kuszący swym niewyobrażalnym pięknem, magią i tajemniczością. Jednak poznajesz straszną prawdę – odwieczny porządek obu światów jest zagrożony. Coś złego dzieje się na krawędzi obu rzeczywistości. Ich granica zaczyna się zacierać i przerażona stwierdzasz, że światom grozi zagłada. Nie wiesz jak przeciwdziałać nadchodzącemu nieszczęściu, jednak postanawiasz zrobić wszystko, aby zapobiec katastrofie. Wyruszasz w podróż. Najdłuższą Podróż swojego życia...



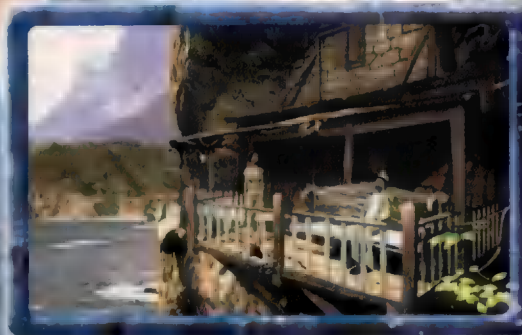
- Ponad 150 niepowtarzalnych lokacji, 70 całkowicie odmiennych postaci oraz rozbudowana, pełna wątków pobocznych fabuła.
- Szczegółowa trójwymiarowa grafika oraz artystyczne tła wyświetlane w wysokiej rozdzielczości.
- Oszałamiający efekt kolorowego, dynamicznego oświetlenia oraz cieniowania generowany w czasie rzeczywistym (również bez akceleratora 3D)
- Realistyczne animacje postaci poruszających się w sposób doskonale naturalny.
- Niepowtarzalna polska wersja językowa przygotowana przy udziale Edyty Olszówki jako April Ryan.
- Doskonale wydana gra na 4 płytach CD w przystępnej cenie 99 złotych!



The Longest Journey to gra, na którą czekałeś. Niepowtarzalnie piękna i wciągająca Zapewniająca niesamowicie przeżycia.

Gra otrzymała wiele wyróżnień i wysokich ocen prasy

CD Action 10/10	Magazyn IO 88/100
CLICK! 5/6	Reset 9,5/10
Gry Komputerowe 85%	Valhalla 9/10



SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

polska wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

FUNCOM
www.funcom.com

Sklepy z grami ... przez CD Projekt: Warszawa ul. ... 25a, tel. (0-22) ... 80 18; Warszawa ul. ... 2, tel. (0-22) 654 23 65;
Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. ... 74, tel. (0-22) 519 69 00

COLIN MCRAE RALLY 2

Czy wystarczy być Szkotem z Fordem Focusem, by móc podbić świat?







To będzie kawał dobrej roboty, a nie konwersja!



- Wydawca: **Codemasters**
- Producent: **Codemasters**
- Gatunek: **Wyścigi**
- Premiera: **Listopad**
- Przewidywane wymagania: **P200, 32MB RAM**
- Kontakt: **www.codemasters.com**

Nie wystarczy! Odpowiadamy od razu, chcąc uniknąć sterty listów od zrozpaczonych niedzielnych kierowców, którym udało się podprowadzić kluczyki od wozu ojca. Trzeba po prostu mieć prawdziwy talent do trzymania w łapach metalowego kółka i przerzucania biegów w rytmie pokrzykującego współpasażera. Herr McRae go ma i mogą się o tym przekonać wszyscy fani czterech kółek, którzy kompletują plakaty ze zwycięzcami rajdów terenowych. Uśmiechnięta gęba Colina zawsze gdzieś się tam znajdzie, najczęściej w centrum.

No i właśnie, czarując nas swym pięknym uśmiechem, McRae zamierza teraz wcisnąć nam najnowszą grę ze swoim nazwiskiem na okładce. Ten bezczelny typ robi to w kilka miesięcy po premierze tego tytułu na PSX (zdrada!) i nawet przez chwilę nie zamierza się tłumaczyć. Nic to, pierwsze screeny, jakie zobaczyliśmy udobruchały nas na tyle, że schowaliśmy miecze i pałki. Do następnego razu, ma się rozumieć!

Przede wszystkim okazało się, że nie mamy do czynienia z chamską przewałką gry z konsoli. Dopieszczone teksturki i odpowiednio wysoka rozdzielczość pozwalają wziąć głęboki oddech. Na zaprezentowanych screenach gra wydaje się być naprawdę godnym następcą utytułowanego poprzednika. Wiemy już na pewno, że trzonem drugiej odsłony megahitu będzie wyścig w trybie Chmapionship, choć, by nie stresować mniej wymagających graczy, zostanie stworzona odpowiednio zmodyfikowana opcja Arcade. Ma ona zaoferować graczowi wyścig sześciu zdecydowanych na wszystko kierowców, którzy muszą wykonać osiem kółek po zamkniętym torze.

Oczywiście najważniejsze dla szarego użytkownika są trasy, jakie przygotował zespół Codemasters. Będzie ich aż osiemdziesiąt rozmieszczonych w ośmiu krajach. Samo podanie nazw państw, w których się znajdziemy powinno uzmysłowić graczom, jak wiele wysiłku włożono w odpowiednie przygotowanie wszystkich niespodzianek i oddanie lokalnego kolorytu (wraz z temperaturą otoczenia). Pojeździmy więc w: Australii, Francji, Kenii, Szwecji, Anglii, Finlandii, Grecji i we Włoszech - z powyższego wyraźnie widać, że zróżnicowanie tras powinno sięgnąć zenitu. Dwanaście wspaniałych aut będzie oczekiwać na każdego śmiałka zdolnego wygrać kolejne zawody, ponoć tylko połowa z nich ma być dostępna na samym początku - reszta dla twardzieli. Jedną z ciekawszych atrakcji jest nadal wykorzystanie głosu Nicky Grista, najlepszego i chyba jedynego sprawdzonego do końca pilota Colina. Mamy nadzieję, że jego chrapliwe pokrzykiwania dodadzą realizmu całej zabawie, a co najmniej stworzą odpowiedni klimat. Codemasters postanowili także znacznie uprzyjemnić graczom hasanie po sieci tworząc Rally Challenge, gdzie będą mogli się spotkać międzynarodowi wymiatacze spod znaku „Colin McRae Rally 2".

„SZKOCKI TWARDZIEL I JEGO FURA WŁAŚNIE WRACAJĄ PO NOWY PUCHAR!"

Druga część tej rajdowej opowieści zapowiada się jeszcze bardziej smakowicie niż jedynka. Wszystko wskazuje na to, że Codemasters nie pokpili sprawy i nie stworzyli byle klona konsolowej gierki, ale prawdziwą, kilkucylindrową bestię z piekła rodem!

BLACK MAIL



Niech żyją sponsorzy! To przez nich mamy taki kamuflaż.

BLACHARZ! GDZIE JEST BLACHARZ?

Jedną z największych atrakcji, jakie staną się udziałem posiadaczy „CR2" będzie możliwość oglądnięcia efektów trafienia w nasz pojazd byle kamieniem z polnej drogi. Model wozu i zastosowany mechanizm prezentacji jego uszkodzeń, ma nie mieć sobie równych. Powykręcane spojlery, naderwane zawieszenie, wybite reflektory czy maska, po której właśnie przeleciał zbyt ciekawski reporter - oto codzienność takich wyścigów. Oto codzienność „Colin McRae Rally 2"!

RECENZJE

Listopadowy numer przyniósł prawdziwą powódź tytułów sportowych. Kopaniny i wyścigówki wyparły w zasadzie inne pozycje, ale i tak najlepszym tytułem tej edycji GK jest... boski „Baldur's Gate II"! Warto zwrócić uwagę na ciekawego „Elite Force" spod znaku Star Trek i „Blair Witch Project", który chyłkiem wdrapał się na wysoką pozycję. Jak z powyższego widać twórcy gier sportowych poszli na ilość. I dobrze im tak!

MOŻESZ BYĆ PEWIEN...

1. Nigdy nie recenzujemy wersji demo gry.
2. Zawsze w każdą recenzowaną grę przycinamy do upadłego.
3. Nasi recenzenci to starzy wyjadacze, po prostu fachowcy w te klocki.
4. Przeważnie oceny gier wahają się w granicach między 65% a 85%.
5. Werdykt, czyli ocena ogólna, jest wypadkową: grafiki, grywalności, oryginalności, dźwięku.

WYRÓŻNIENIA REDAKCJI



BALDUR'S GATE II — 91



STV: ELITE FORCE — 90



BWP: RUSTIN PARR — 90



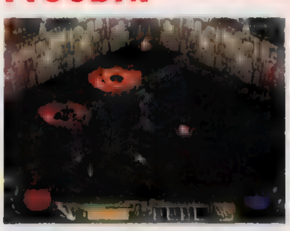
ASHERON'S CALL — 88

HITY OSTATNICH TYGODNI

Obecnie na polskich półkach sklepowych znajdują się gry, które redakcja GK poleca.



GRAND PRIX 3 (GK 10/2000 92%)



DIABLO 2 (GK 8/2000 87%)



DEUS EX (GK 10/2000 91%)

JAK OCENIAMY

0-25% PONIŻEJ KRYTYKI
Gra chybiona, rojąca się od błędów, niedopatrzeń i sprzeczności. Recenzent nie znalazł nic, bądź prawie nic, na jej obronę. Kupujcie jedynie na własną odpowiedzialność.

26-35% AMATORSZCZYZNA
Być może zamysły autorów były niczego sobie, ale po drodze coś się pokiełbasiło (kiepska grafika, toporny interfejs itp.). W sumie, być może komuś to się spodoba, nas bynajmniej nie zachwyciło.

36-50% PRZECIĘTNA
Niezłe wykonanie, niestety rażące błędy uniemożliwiają przyznanie wyższej oceny. Jednak, jeżeli komuś to nie przeszkadza...

51-69% NIEZŁA
Gra poprawna, brak większych potknięć, typowy średniak.

70-75% DOBRA
Jak wyżej, ale ma już swój urok, który w jakiś sposób urzekł recenzenta i wciągnął na dłużej.

76-85% BARDZO DOBRA
Warto zwrócić uwagę na ten produkt. Jeśli szukasz dobrej gierki, to właśnie ją znalazłeś. Jedna z lepszych w swojej klasie, doskonałe wykonanie połączone z dużą grywalnością. Polecamy.

85-90% ŚWIETNA
Podwójnie polecamy, znakomita gierka, już dawno nie graliśmy w nic tak dobrego.

91-100% REWELACJA!
Produkcja wydzwaniasta, totalna, rewolucyjna. Na co jeszcze czekasz?! Biegiem do sklepu!!!

PISZĄ DLA WAS

Michał (Michał Bakuliński) - wyznając zasadę, iż sport to zdrowie, nasz redakcyjny guru (alias VIP) starannie omija wszystkie gry poza „kopaninami".
Jagd (Romek Wawrzyniak) – fan gier strategicznych, redakcyjny człowiek-orkiestra.
Krzychoo (Krzysztof Kiełmiński) – skromny i cichy w redakcji, ale „diabeł", gdy odpali samochodówkę.
gRoovy (Patryk Leszczyński) – oddany fan Quake'a i wszelkiej maści FPP. Wiekowo zdetronizowany przez FAZI-ego, lecz walczy dzielnie.
Baron Jack (Jacek Pietruszczak) – talent w rozwalaniu gier. Nawalanki, platformówki, gry akcji, to jego żywioł. Wieczny adwersarz Hota.
HOT (Przemysław Gorący) – nałogowy mąciciel i maniak płci przeciwnej (do swojej). Człowiek, który żadnej hańby się nie boi.
FAZI (Maciej Waszkiewicz) – najnowszy wymiatacz naszej redakcyjnej bandy. Spec od gier akcji i przygodówek.
Lusiek (Tomasz Lustyk) – rolplejowiec pełną gębą, który żadnej gry się nie boi. Prawdziwy twardziel w prowadzeniu ogrzych pacyfikacji.

BALDUR'S GATE II

„Pan Mordu przepadnie, lecz w śmierci swej pocznie śmiertelne potomstwo, a chaos kroczyć będzie ich śladem. Tako rzecze Mędrzec Alaundo"

- Wydawca: **Interplay**
- Producent: **Black Isle**
- Premiera: **Listopad**
- Cena: **159.00**
- Dystrybucja: **CD Projekt**
- Strona WWW: **www.interplay.com/bgate2**
- Wymagania: **P233, 32 MB RAM, 6x CD-ROM, Win95/98**









Z wirującej ciemności, przecinanej czerwonymi wstęgami bólu i niejasnymi, przerażającymi wizjami budzisz się, aby wrócić do jeszcze gorszej rzeczywistości. Dochodzisz do siebie w ciasnej, metalowej klatce. Obok widzisz ciała swych towarzyszy. I wtedy pojawia się On. Mówi do Ciebie. A potem rzuca czar. Smaży Twoje ciało ogniem, poraża prądem, gwałci Twoje wspomnienia i nieustannie mówi... Coś o potencjale, o mocy krwi nieśmiertelnego. Gdy Twoje ciało nie może znieść więcej, odchodzi. Wtedy słyszysz krzyki swych towarzyszy, jakby dochodziły gdzieś z bardzo daleka.

Budzisz się nie mniej, ni więcej, tylko w drugiej części „Baldur's Gate", gry uznanej za RPG roku 1999. Tym razem jednak tytuł jest nieadekwatny do treści. Akcja gry rozpoczyna się i trwać będzie daleko od Wrót Baldura, na południu, w krainie zwanej Amn rządzonej przez potężną Radę, będącej zlepkiem kilku potęż-

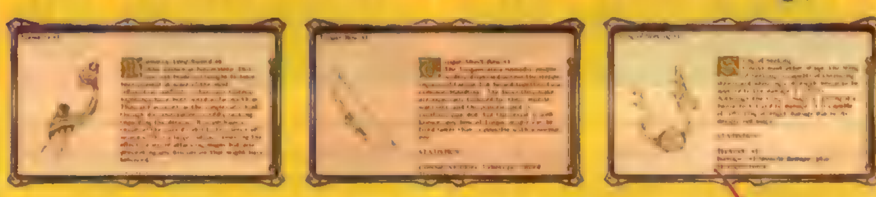
„Nie brakuje też oczywiście magicznych potworów, jak dżiny, eferety czy demony"

nych miast, czymś w rodzaju federacji handlowej kilku organizacji. Amn, oprócz klimatu, różni się od Wrót Baldura też tym, że praktykowanie magii bez licencji jest tu nielegalne. Nie muszę chyba dodawać, że dla potomka magicznej istoty oznacza to niemałe problemy?

Jednak zacznijmy od początku. Cofnijmy się mniej więcej dwadzieścia lat, do czasu po Trudnych Latach, gdy magia oszalała, a wygnani bogowie chodzili po Ziemi. To moment, gdy z nieznanej bliżej sieroty, będącej pod opieką Harfiarza Goriona, Przeznaczenie uczyniło miecz, którym przecięło życie i zbrodnicze plany szalonego Sarevoka. Wtedy to chłopiec dowiedział się też, że jest jednym z wielu potomków Bhaala, Pana Mordu, Boga zabitego przez Cyrica w czasie Trudnych Lat. Bhaal przewidział swą śmierć i ze śmiertelniczkami spłodził potomków obdarzonych dziedzictwem zła, rozrzuconych po całym Faerunie. Jesteś więc synem Boga. Programiści z Interplaya już drugi raz umożliwili fanom RPG wcielenie się w skórę potomka Bhaala, szukającego swego dziedzictwa i walczącego ze wszystkimi, którzy zapragną wykorzystać drzemiącą w nim moc.

Dla niewtajemniczonych garść informacji: „Baldur's Gate II" to gra typu RPG, osadzona w realiach systemu

OTO SPIS NIEKTÓRYCH MAGICZNYCH ARTEFAKTÓW



Namarra +2
Starożytne ostrze, zawsze występowało w najważniejszych konfliktach w Faerunie. Brak ku temu świadków, co wynika zapewne ze zdolności miecza do uciszania rozsiewanych wokół niego plotek. Specjalne właściwości: rzuca czar Cisza 3 razy dziennie

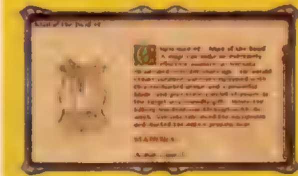
Łuk Tuiganów +1
Lud Tuiganów żyje na stepach Wielkiej Pustyni, rozbity na wiele klanów. Ich wojownicy są szybcy i zwinni, a specjalny proces produkcji łuków czyni z nich jedne z najszybszych broni strzeleckich na świecie. Specjalne właściwości: 3 ataki w ciągu tury

Proca Poszukiwnia +2
W przeciwieństwie do większości kusz, Proca Poszukiwania umożliwia miotanie kamieniami i dodawanie bonusu wynikającego z siły rzutu do zadawanych obrażeń. Specjalne właściwości: +2 bonus procy, bonus zależny od Siły postaci

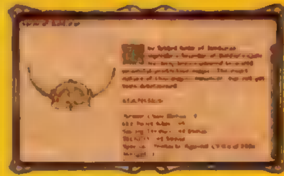


Nowe wyzwania idą w parze z nowymi środkami mordu, autorzy chwalą się ponad 130. czarami.

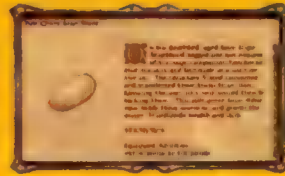
OTO SPIS NIEKTÓRYCH MAGICZNYCH ARTEFAKTÓW



Zbroja Umarłych +2
Mag może być doskonałym zabójcą, co udowodnił. Wyposażał swe szkielety w ową zbroję, magiczne ostrze i dawał ofierze „dar przyjaźni" - dysk naprowadzający stwory na cel. Gdy zabójstwo dochodziło do skutku, Vorusta odbierał sprzęt i zaczynał z kolejnym wrogiem.

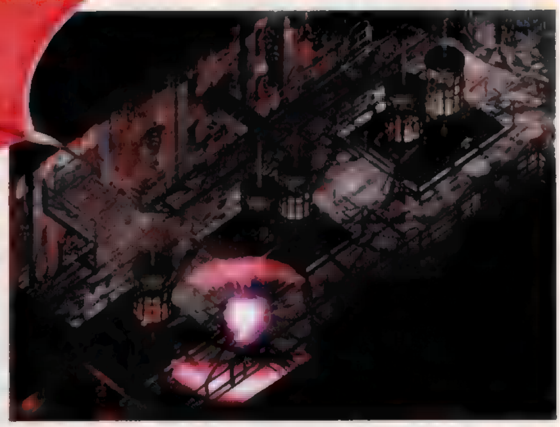


Hełm Baldurana
Od dawna wiedziano, że hełm legendarnego założyciela Wrót Baldura miał potężną magiczną moc. Jako że w międzyczasie zaginął, nikt nie mógł tego udowodnić. Specjalne właściwości: +1 do zbroi i rzutów obronnych, +pięć punktów życia.

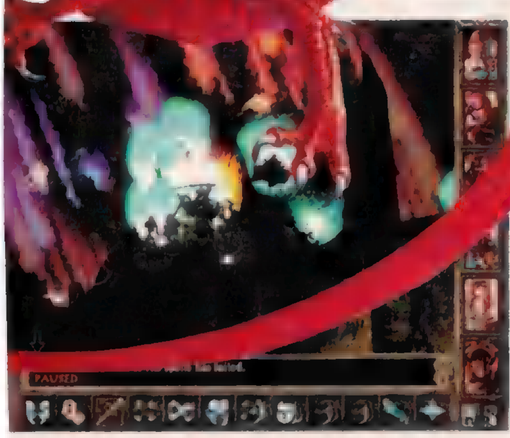


Kamień Ioun
Na łożu śmierci postarzały wojownik Rigar Prawakrew zmusił swego przyjaciela maga do ostatniej przysługi. Mag stworzył magiczny przedmiot, który wchłonął życiową esencję wojownika, gdy jego ciało umarło. Specjalne właściwości: +10% do punktów życia.





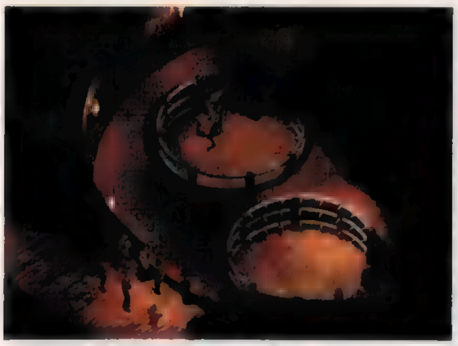




Forgotten Realms, w świecie Faerunu. Dzięki możliwości wyboru stopnia trudności możemy ustalić, czy mają w niej obowiązywać sztywne zasady systemu Advanced Dungeon & Dragons, na których gra zasadniczo jest oparta, czy też chcemy działać według innych zasad: utrudnionych lub ułatwionych. Obszar gry obserwujemy w rzucie izometrycznym. Walka odbywa się w czasie rzeczywistym, choć w każdej chwili możemy ją zatrzymać, by zmienić wydawane drużynie rozkazy. Tyle, jeśli chodzi o suche informacje.

Już od pierwszych chwil staje się jasne, że gra pełnymi garściami czerpie z części pierwszej. W „dwójce" również pojawia się „Zły", tym razem jest nim nekromanta Irenicus, który objaśnia bohaterowi jego potęgę i kusi, by z niej skorzystał. Nawiedza go w snach, podobnie jak kiedyś Gorion. Czy bohater spożytkuje moc, to zależy od nas. Oto mamy te same postacie NPC - w klatkach obok znajdują się Minsc, Jehanira. Uwalnia nas Imoen - onegdaj złodziejka, która tym razem jest dwuklasowym złodziejem-magiem. Autorzy jak widać uznali, że dostatecznie rozbudowali portret psychologiczny głównego bohatera, teraz wzięli się więc za inne postacie. I tak, już w pierwszym akcie Imoen zostaje porwana. Młoda złodziejka jest znacznie ważniejsza, niż wszystko dotąd wskazywało. Również inni bohaterowie są bardziej aktywni niż w „BG" - komentują Twoje poczynania, doradzają, co robić. Jeśli będziesz nie fair, mogą się odłączyć, a nawet zaatakować. Ilość NPC-ów znacznie wzrosła: już w pierwszym rozdziale można spotkać kilka osób i w znacznym stopniu zmienić skład drużyny. Dzięki urozmaiceniu składu osiągnięto to, co twórcom nie udało się w „jedynce" - wreszcie zaczynamy wczuwać się w rolę, postacie przestają być dla nas tylko bandą zabijaków, posłusznymi narzędziami. Przekonać się może o tym każdy, kto uparcie będzie namawiał Jehanirę do wskrzeszenia Khalida.

Akcja gry, jak już wspomniałem, toczy się w stolicy Amn - Mieście Monet, Athkatli. Już od





początku mamy do czynienia z ogromnym obszarem: Doki, Cmentarz, Dzielnica Urzędowa, Most, Kanały, tworzą bardziej rozbudowany obraz wielkiego miasta niż we Wrotach Baldura. I to już na początku gry. Wkrótce dostajemy zlecenie ratowania ludzi w Windspear Hills przed oddziałami najemników, potem o pomoc dla rodzinnej wioski poprosi Nalia i tak rozwija się akcja. Pierwsze kilka tygodni sprowadza się właśnie do wykonywania masy questów i sub-questów dla przedziwnych czasem... stworów (bo jak inaczej można nazwać gadający miecz?). Poza pobocznymi zadaniami, jakich jest ogromna ilość i które zadowolą nawet wybrednych graczy, fabuła jest liniowa, naszym głównym celem jest odnalezienie maga i Imoen.

Oprócz ogromnego świata gry czeka nas też bardzo rozbudowany generator postaci. Tym razem obok zwyczajnego wojownika, rangera, maga itp., pojawiają się takie profesje jak: barbarzyńca, sorceror (nie wiem, jak zostanie to w polskiej wersji przetłumaczone) czy mnich. Pozostałe profesje wzbogacone zostały o podział na różne typy. I tak np. paladyn występuje jako Łowca Umarłych, Kawaler lub Inkwizytor, wojownik może zostać Berserkerem, Kensai lub Pogromcą Magów. Nie są to różnice czysto kos-

„Na szczególne uznanie zasłużyły pięknie dopracowane miasta"

metyczne, każdy typ naprawdę znacząco różni się od pozostałych, chociażby zdolnościami specjalnymi (Inkwizytor nie posiada umiejętności „Nakładania dłoni", mnich nie może nosić zbroi, za to jego własna skóra staje się twardsza z każdym poziomem itp.). Tym razem do wyboru jest na dobrą sprawę ponad dwadzieścia profesji! Pojawiła się nowa rasa, tolerowana na południu mieszanka człowieka i orka. Postacie czeka awans do mniej więcej 18. poziomu doświadczenia, niektóre z nich doznają specjalnego wywyższenia. Plotki mówią także o zakupie zamku dla wojownika, wiem też na pewno, że druid może stanąć na czele Kongregacji Druidów (zbierają się w Stonehenge, jedzą grzyby, składają ofiary...). Podobnie jak w „Icewind Dale" postawiono bardziej na rozwój drużyny, mniej na samą główną postać.

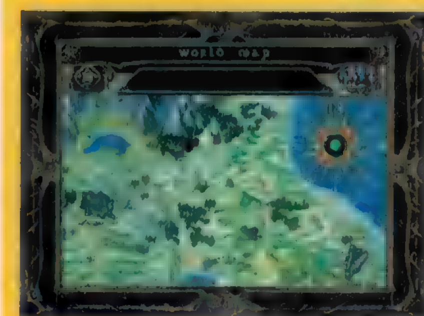
Zasada „więcej, mocniej, szybciej" dotyczy także ekwipunku, bestariusza i zestawu czarów. Wreszcie ktoś mądry wprowadził specjalne pojemniki na klejnoty i pergaminy, znacznie zwiększające pojemność plecaka. Otrzymaliśmy też oczywiście masę nowych magicznych przedmiotów (np. magiczne okulary) oraz uzbrojenie. Tutaj twórcy gry poszli dalej niż w „jedynce" - już w pierwszym rozdziale można znaleźć miecz +3 oraz wiele sztuk innego, znakomitego ekwipunku. Również bestariusz uległ zmianie. Zamiast wszechobecnych gnolli i gibberlingów północnych ziem, pojawia się więcej ludzi, stworów podziemnych i zwierząt. Nie brakuje też oczywiście magicznych potworów, jak dżiny, eferety czy demony. Każdy z nich wymaga odmiennej taktyki, na niektóre nie działa zwyczajna broń, jedne są odporne na magię, jeszcze inne posiadają śmiertelnie niebezpieczne umiejętności (zamiana w kamień, dezintegracja). Trafiają się nawet takie aberracje jak trolle, które trzeba potraktować kwasem lub ogniem, by wreszcie przestały się regenerować. Na szczęście nowe wyzwania idą w parze z nowymi środkami mordu, autorzy chwalą się ponad 130. czarami podzielonymi na kilka szkół. Nowe czary to np.: przyzywanie żywiołaków, słowa mocy, nowa magia kapłańska.



Sama walka nie zmieniła się zbytnio: wciąż prowadzi się ją w czasie pseudo-rzeczywistym. Teraz jednak możemy schować panel sterowania (klawisz „H"), pod skróty z klawiatury przypisać przeróżne umiejętności i uczynić z gry typową zręcznościówkę. Stało się to możliwe dzięki bardzo sprawnemu interfejsowi. Zaszły zmiany w grafice, wreszcie pojawiła się możliwość grania w rozdzielczości 800x600 oraz wykorzystania akceleracji 3D. Tła też są jakby bogatsze w szczegóły, bardziej kolorowe. Więcej jest animowanych detali. Nie za darmo oczywiście, na moim P333 z GeForcem gra chodziła przeciętnie, miała też niemiły zwyczaj wieszania się bez powodu. Za to bardzo ładne są efekty akcelerowane. Nawet w przypadku lochów i bagien - miejsc, które zawsze wyglądały nędznie, twórcom „Baldur's Gate II" udało się zachować staranność i estetykę. Na szczególne uznanie zasłużyły pięknie dopracowane miasta, z wyraźnymi motywami sztuki arabskiej oraz egipskiej. Niedosyt odczuwałem natomiast po wysłuchaniu ścieżki dźwiękowej: owszem, ryki, mlaskania, strzały, wszystko na swoim miejscu, a jednak coś jest nie tak. Za mało jest porywającej, oryginalnej muzyki. Albo nie ma jej wcale, gra przez długie momenty nie wydaje żadnego dźwięku, towarzyszy nam jedynie szczęk oręża, albo pomrukujące w tle motywy są niemal niesłyszalne i monotonne. Nie jest źle, choć bez polotu.

AMN

Wędrowcze, daleko odszedłeś od swego rodzinnego Candlekeep i Wybrzeża Mieczy. Tym razem los rzuca Cię na południe, do Amn - imperium kupców i złodziei, rządzonego przez potężne domy handlowe i zawiłe polityczne intrygi. Stolicą kraju jest Miasto Monet, Athkatla. Przepychem i wielkością bije nawet Wrota Baldura. Oprócz niego zwiedzać będziesz także mroczne lasy, wilgotne kopalnie. Bardzo szybko zwrócą się do Ciebie o pomoc ludzie z wiosek najeżdżanych przez najemne wojska. Tak, tak, nawet Amn nie ustrzegło się kłopotów, kraj jest na skraju wojny domowej. W Athkatli Złodzieje Cienia walczą z nową, potężna gildią. Czyżby krwawy los, który gotował Sarevok temu pięknemu, południowemu krajowi, miał się ziścić?



Podsumowując. Nie grałem w „Baldur's Gate" tak długo, by ogarnąć całość ogromu pracy, jaki twórcy włożyli w grę, jednak kilka elementów zdecydowanie przypadło mi do gustu: rozbudowany świat, rządzony spójnymi regułami AD&D, swoboda w tworzeniu własnej drużyny (nie powielili wady „Tormenta"...), a przede wszystkim piękna, mroczna fabuła podana w świetnej oprawie. Powstała całość jest naprawdę rozległa i zajmująca, nie powtórzy się sytuacja z „jedynki", kiedy obiecywane „setki" godzin gry zamieniły się w kilka nędznych dni. Część druga zapewnia nam tyle pobocznych wątków i smaczków, że ciężko będzie oderwać się od komputera. Mimo podobieństw do „BG", gra ma to „coś" - mroczny klimat, wrażenie niebezpieczeństwa, coś unikalnego i niesamowicie wciągającego. Te parę cech dają „Baldur's Gate 2" niemal pewny tytuł RPG roku. Chyba że ukaże się „Torment 2". **LUSIEK**

■ **Za:** Ogromne bogactwo świata, ilość zadań do wykonania, dopracowany i spójny system.

■ **Przeciw:** Za mało klimatyczna muzyka.

Podobny do „Baldur's Gate I", różni się na tyle, by nie wywołać oskarżeń o plagiat. Faworyt do tytułu RPG roku.

WERDYKT 91%

ALTERNATYWNE ■ Baldur's Gate 90% ■ Planescape: Torment 90%

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY NAJLEPSZA KOMPUTEROWA SYMULACJA WYŚCIGÓW FORMUŁY 1

GRANDPRIX 3

GEOFFA CRAMMONDA

Grand Prix 3 to kontynuacja dwóch legendarnych gier Geoffa Crammonda: Grand Prix i Grand Prix 2. Znów zasiądziesz za kierownicą superszybkiego bolidu i znów zaskoczy Cię perfekcyjne odwzorowanie mechanizmów prowadzenia i zachowania się pojazdu. Jest też coś co zmieniło się nie do poznania – to najwyższej jakości, fotograficzna grafika. Pamiętaj, to jednak nie zwykła relacja telewizyjna – Grand Prix 3 to wyścigi, w których Ty jesteś kierowcą i Ty walczysz o tytuł najszybszego kierowcy świata!

„To nie tylko najlepsza symulacja Formuły 1, lecz także najlepsza gra w jaką graliśmy od bardzo dawna."

PC GAMER, ocena 95% oraz wyróżnienie GRA MIESIĄCA













Grand Prix 3 to niesamowicie realistyczna symulacja całego sezonu mistrzostw Formuły 1 zawierająca idealne odwzorowanie wszystkich torów, zespołów i bolidów. Możesz startować w pojedynczych wyścigach, w wyścigach nie wliczanych do punktacji, czy wreszcie wziąć udział w pełnym sezonie mistrzostw Grand Prix zawierającym m.in.: przygotowanie samochodu, jazdy próbne, treningi, a także sesje kwalifikacyjne.

- Przejdź [illegible] [illegible] poziomów trudności [illegible] [illegible] do [illegible].
- Tak jak w prawdziwym świecie [illegible] musiał [illegible] styl [illegible] samochodu [illegible] zmiennych warunków pogodowych.
- By [illegible] granie dostępne jest osiem ułatwień w prowadzeniu [illegible], dzięki czemu Grand Prix 3 [illegible] idealne zarówno dla początkujących jak i [illegible] doświadczonych graczy.
- Wysrubuj wyniki korzystając z zaawansowanych [illegible] konfiguracji pojazdu oraz opcji umożliwiających [illegible] [illegible].
- Przeżyj całą akcję jeszcze raz korzystając z rzutów telewizyjnych oraz innych ustawień kamery stworzonych przez autorów gry.
- Ścigaj się z innymi o tytuł najszybszego za pośrednictwem [illegible] LAN dla [illegible] graczy.

Odwiedź oficjalną polską stronę Grand Prix 3 http://gp3.cdprojekt.com



ZAMÓW JUŻ DZIŚ (0-22) 519 69 69 www.wirtualny.com

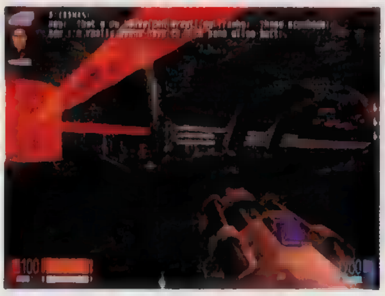
[illegible] dystrybucja w Polsce CD PROJEKT www.cdprojekt.com

HASBRO Interactive · MICROPROSE · FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

Sklepy z grami [illegible] przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 [illegible]
[illegible] CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

STAR TREK VOYA

Otchłań kosmiczna to miejsce, w którym łatwo się można zgubić.







Już na samym początku nasz oddział wykazuje sporo inteligencji, dając schwytać się w pułapkę.

- Wydawca: **Activision**
- Producent: **Raven**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **189.00**
- Dystrybucja: **LEM**
- Strona WWW: **www.activision.com**
- Wymagania: **PII233, 64MB RAM, 650MB HDD, Karta 3D, Win95/98**



Data gwiezdna 48315.6. U.S.S Voyager przeniesiony został do kwadratu Delta - prawie 70 000 lat świetlnych od domu. Nie możemy liczyć na jakąkolwiek pomoc. Rozpoczęliśmy podróż do naszego miejsca zamieszkania, która może potrwać wiele lat. Na swojej drodze nieraz zetknęliśmy się już ze złem czającym się w kosmosie, jednak najgorsze jeszcze przed nami.

Tak mniej więcej rozpoczyna się najnowsza gra, której akcja usytuowana została w wielkim świecie Star Treka. Ostatnimi czasy jest on zresztą bardzo częstym miejscem odwiedzin twórców gier komputerowych. Wszyscy fani tego serialu muszą więc czuć się bardzo usatysfakcjonowani. Dodatkowo, każdy kolejny tytuł należy praktycznie do innego gatunku, więc tym bardziej każdy może znaleźć coś dla siebie.

W grze wcielamy się w postać faceta o nazwisku Alexander Munro. W zależności od wyboru płci nasza postać może również mieć na imię Alexadria... Jesteśmy członkiem oddziału

„Nie wszystkie przydzielone nam zadania wymagać będą machania giwerą"

o nazwie Hazard Team, pełniącego rolę strażnika i ochrony Voyagera. Jeżeli sytuacja wybiega poza ustalone granice i pojawia się pewien czynnik niebezpieczeństwa lub zagrożenia, to do akcji ruszamy właśnie my. Zawód może to niebezpieczny, ale za to oferujący niezapomniane wrażenia.

Już na samym początku zostajemy rzuceni na głęboką wodę. Wraz z całym zespołem znajdujemy się na nieznanym nam statku. Niestety, sprawy objęły nieszczęśliwy dla nas obrót - wszyscy członkowie oddziału zostali schwytani przez Obcych, tutaj Borgów, a jedyną jednostką pozostającą jeszcze na wolności jest właśnie Munro. W tej sytuacji dalsze jego



GER: ELITE FORCE

OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „Elite Force", będzie działać na Twoim PC.

■ Komputer Testowy: **PII 233, 64 MB RAM, Voodoo 2**

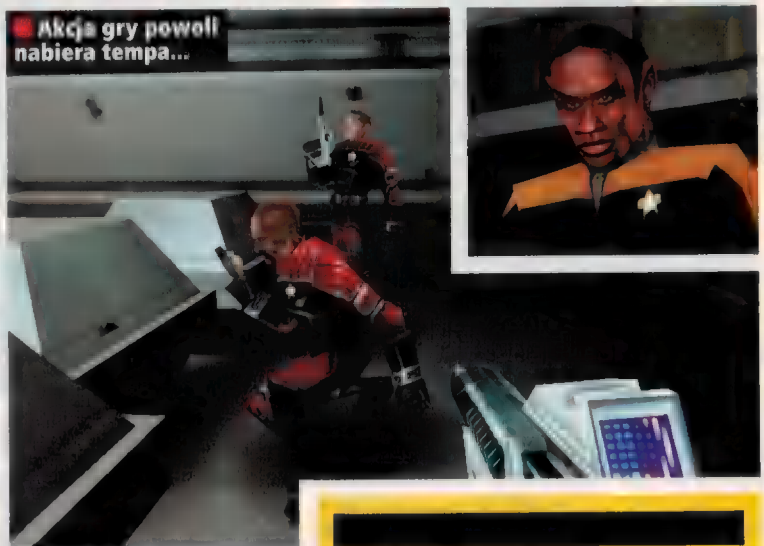


Werdykt: Konfiguracja dla największych twardzieli. Kłopoty z celowaniem i mielenie dyskiem. Uparty może ją skończyć.

■ Komputer Testowy: **PIII 500, 128 MB RAM, GeForce**



Werdykt: Dużo lepiej, choć też nie doskonale. Czasami gra się dziwnie rwała, choć może komputer był feralny.



Akcja gry powoli nabiera tempa...



Ostatnie wskazówki przed akcją i ruszamy.

poczynania są łatwe do przewidzenia. Po pewnym czasie robi się jednak jeszcze straszniej. Nasz statek przez tajemniczą siłę zostaje przetransportowany w nieznane miejsce. Okazuje się, że trafiamy na cmentarzysko statków kosmicznych. I w tym momencie zaczyna się prawdziwa zabawa.

Po pierwszych godzinach obcowania z tym tytułem, ogarnia nas pewna myśl, że gdzieś już to widzieliśmy. Skojarzenia są jednoznaczne - w „Half-Life". O ile świat, bohaterowie i prze-

> **„Świat Star Treka wygląda doprawdy imponująco"**

ciwnicy są diametralnie różni, to sam sposób rozgrywki przypomina właśnie wspomniany produkt. Już sam fakt porównania może posłużyć za rekomendację dla tej gry. Obie łączy charakterystyczna cecha, a mianowicie fabuła.



Grając w „Elite Force" człowiek nie czuje znużenia, kiedy błąka się bez celu po mrocznych korytarzach, a przeciwnicy sami włażą mu w celownik. Tutaj każda misja ma swój określony cel i chęć poznania tego, co się stanie dalej, nie pozwala odejść od monitora. Poza tym nie

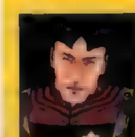
Oto członkowie zespołu szybkiego reagowania, z którymi będziesz obcował podczas gry.



Nazwisko: **Foster, Lester William**
Data urodzenia: **20.04.2339, Ziemia**
Funkcja: **Dowódca oddziału**



Nazwisko: **Munro, Alexander**
Data urodzenia: **01.05.2349, Luna**
Funkcja: **Zastępca**



Nazwisko: **Chang, Austin Michael**
Data urodzenia: **22.08.2350, Rigeh XII**
Funkcja: **Eks ert od TNT**



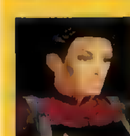
Nazwisko: **Biessman, Kenorick Ja nes**
Data urodzenia: **17.07.2349, Mars**
Funkcja: **Ekspert od broni**



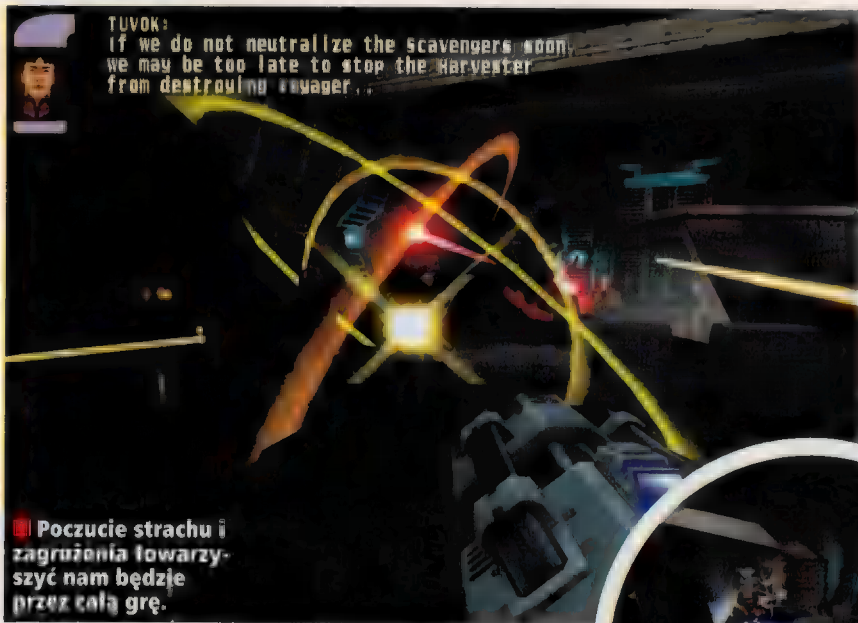
Nazwisko: **Murphy, Telsia, Caitlin**
Data urodzenia: **29.02.2351, Bellatrix V**
Funkcja: **Snajper**



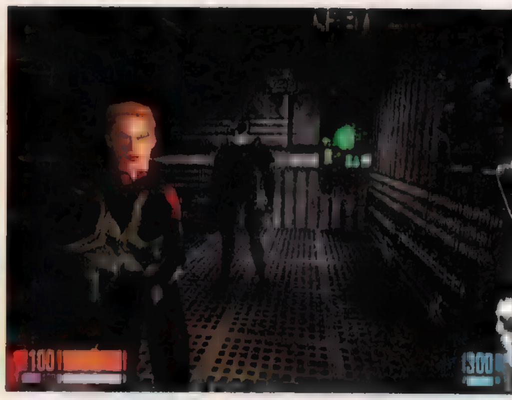
Nazwisko: **Chell**
Data urodzenia: **05.10.2346, Boliax**
Funkcja: **Specjalista ds. technologii**

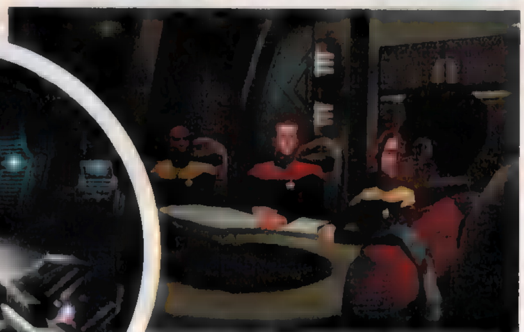


Nazwisko: **Jurot, Juliet**
Data urodzenia: **03.06.2352, Betazed**
Funkcja: **Lekarz**



Poczucie strachu i zagrożenia towarzyszyć nam będzie przez całą grę.







wszystkie przydzielone nam zadania wymagać będą machania giwerą. Czasami trzeba będzie gdzieś iść, coś nareperować, z kimś pogadać. Świetnie na przykład przedstawia się sytuacja, w której nasz statek zostaje zaatakowany przez wroga. Jest on poważnie trafiony, reaktory powoli zaczynają się przegrzewać i za chwilę może dość do katastrofy. Ruszamy więc z misją ratowania statku. Biegniemy korytarzami, po drodze mijamy techników usiłujących naprawiać uszkodzone elementy. Na końcu korytarza kątem oka widzimy silną detonację, która wyrywa drzwi i niszczy podłogę. O rany, tam jest człowiek! Rzucony podmuchem wybuchu pada na podłogę. Nie żyje? Nie, wstaje i utykając kieruje się w naszą stronę. Coś krzyczy! Podbiegamy do konsolety z polem siłowym, za pomocą której możemy odizolować niebezpieczny korytarz od reszty statku. Następuje kolejna eksplozja, z tym, że o wiele silniejsza. Obserwujemy, jak w naszą stronę zbliża się gorący podmuch ognia. Utykający gość jest już prawie przy nas. Włączyć pole siłowe i skazać biedaka na śmierć, czy może poczekać jeszcze tę sekundę, ryzykując bezpieczeństwo całej załogi? Zdecydujcie sami. Za jakiś czas udaje nam się naprawić statek, lecz to nie koniec emocji. Wszyscy zostają wezwani do innej części Voyagera, gdzie nieprzyjaciel najzupełniej w świecie pcha się do jego wnętrza. Lecimy po broń. W krytycznym miejscu czeka na nas już cały oddział. Ustawiamy się przed drzwiami, chwila nerwówki i wchodzimy do środka. A tam... piekło. Widać tylko wybuchy, smugi laserów przecinające powietrze i... Ludzieee, ta gra ma klimat jak mało który tytuł obecny na rynku! Przed każdą akcją znajdujemy się w miejscu odpraw. Po wysłuchaniu dyrektyw sami udajemy się do szatni, następnie do zbrojowni po „sprzęt”, i w końcu do teleportu. I nie robimy tego w pojedynkę, ale z całym oddziałem. Każdy szykuje się do zadania oddzielnie, wyrażając w międzyczasie swoje opinie na temat konkretnej sytuacji. W ogóle trzeba zaznaczyć, że „Voyager” tętni życiem. Po korytarzach przechadzają się ludzie, w pomieszczeniach można spotkać różnych członków załogi, a po kawiarni szwenda się nawet kelner. Za każdym razem wracając na pokład statku po skończonej misji czujemy się tak, jakbyśmy faktycznie wracali do domu. Duże brawa. Misje desantowe na innych jednostkach również charakteryzuje spora różnorodność. Czasami nasze zadanie będzie polegało jedynie na nie zdejmowaniu palca ze spustu, ale trafiają się też rodzynki w postaci np. dyskretnej infiltracji obcej jednostki. Nie jest to wykonane może na skalę „Thiefa”, ale można się spokojnie poskradać. W akcjach, oprócz naszej skromnej osoby, uczestniczą oczywiście i inni członkowie Hazard Team'u. Często wspierają nas ogniem (jak ochroniarze z „Half-Life'a”), wykonują samodzielnie powierzone im zadania, a czasami potrafią rozbawić towarzystwo jakąś celną ripostą. Nieustannie coś się dzieje i mamy wrażenie, że jesteśmy tylko małym trybikiem w wielkiej grze. Jeszcze raz brawa za klimat.

Wszystkie te wspaniałości potęguje fakt, że oprawa graficzna również nie ustępuje na krok samej fabule. Już przy instalacji programu wita nas logo engine'u „Quake'a 3”. Dopalony przez niego świat Star Treka wygląda doprawdy imponująco. Każda lokacja to inne tekstury i krańcowo różniące się od siebie projekty poziomów. Wszystkie postacie wykonano z dużą dbałością o szczegóły i w wysokiej rozdzielczości sprawiają one niezłe wrażenie. W parze z grafiką idzie dobra animacja, zwłaszcza padające na pierwszym poziomie Borgi, robią to z wielką finezją. Oprócz tego na engine gry oparte są liczne sekwencje animowane popychające akcję do przodu. Zdarzają się naturalnie renderingi, ale scenki liczone w real-time wypadają tutaj całkiem nieźle. Często pojawiają się w nich sugestywne najazdy i odjazdy kamer, które przywołują na myśl produkcje filmowe. Wspaniała grafika okupiona jest oczywiście większymi wymaganiami sprzętowymi. Chodzi tu głównie o ilość pamięci RAM. Na komputerach z 64 megsami na pokładzie, gra się strasznie ślimaczy i przy ładowaniu leveli można czasami skonać.



„«Elite Force» jest mistrzowsko wykonaną pozycją”

Na osobny akapit zasługuje oprawa audio. Wszelakie dźwięki i odgłosy trzymają standardowy poziom, ale za to muzyka... Nie wiem, jakie motywy zawarto w filmie, choć zdaje mi się, że raczej podobne, ale w „Elite Forces” są one po prostu rewelacyjne. Muzyka jest dostojna, wzniosła i idealnie pasująca do pustki kosmosu, a dodatkowo grana przez jakąś niezłą kapelę, tj. orkiestrę. Naprawdę ekstra.

Podsumowując, „Elite Force” jest mistrzowsko wykonaną pozycją. Wszyscy fani tego serialu mogą być z niej dumni. Gdyby każdy popularny film realizowany był na takim poziomie, to wkrótce zabrakłoby nam czasu na jedzenie, spanie i chodzenie do szkoły. A tak, trzeba czekać na drugą część. **MARCIN**

Za: Fabuła, oprawa audio-wizualna, niepowtarzalny klimat.

Przeciw: Długi czas ładowania poziomów, za mało i za krótko.

Gra wciąga jak bagno. Raz wejdziesz i zostajesz w niej na zawsze.

WERDYKT **90%**

ALTERNATYWNE Half-Life **96%** System Shock **92%**

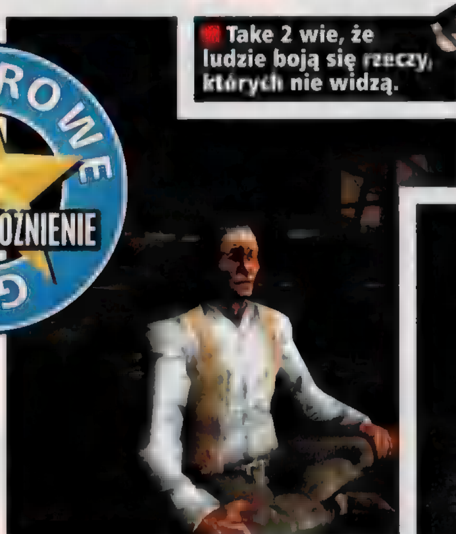


COMMAND & CONQUER
RED ALERT 2
KONFLIKT POWRACA
EA GAMES
IM GROUP
IPS COMPUTER GROUP
MIRAGE
Westwood
02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3.
Tel. (22) 642 27 66 lub 642 27 60, Fax 642 27 69.
Dystrybucja: IM Group Sp. z o.o.
WWW: http://www.imgroup.com.pl
Nazwa i logo IM Group, logo Mirage, nazwa Mirage Media s.c. oraz IPS Computer Group nazwa i logo są znakami towarowymi IM Group Sp. z o.o.
©2000 ELECTRONIC ARTS. Command & Conquer, Red Alert 2 i Westwood Studios są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi Electronic Arts w Stanach Zjednoczonych i/lub innych państwach. Wszelkie prawa zastrzeżone. Westwood Studios jest firmą należącą do Electronic Arts™.
PC CD
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
TEL (022) 832-54-30
imgroup@play.com.pl
ZAMAWIAJĄC PRZED PREMIERĄ OTRZYMUJESZ KOSZULKĘ

BLAIR WITCH PROJECT RUSTIN PARR™

Myślałem, że już nic nie jest mnie w stanie zaskoczyć w kwestii dobrego horroru, a tu taka niespodzianka.





Take 2 wie, że ludzie boją się rzeczy, których nie widzą.





- Wydawca: **Take 2 Interactive**
- Producent: **Terminal Reality**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **99.00**
- Dystrybucja: **Play-It**
- Strona WWW: **www.terminalreality.com**
- Wymagania: **P266, 64MB RAM, 8x CD-ROM, Karta 3D, 1.1 GB HD, Win95/98**

Przyznam się, że po ukończeniu „Nocturna" dość długo i ze zniecierpliwieniem oczekiwałem na „Blair Witch Project vol. I: Rustin Parr". Intrygowała mnie nie tylko ładna grafika zamieszczona na screenach, ale przede wszystkim nawiązania do filmowego hitu. Gdy wreszcie dostałem w swoje ręce grę, byłem mocno zdziwiony - te same postacie co w „Nocturnie", początkowo identyczne lokacje... Na szczęście wszystko wróciło do normy, gdy rozpoczęła się właściwa gra, a skończył trening.



W opisywanym produkcie wcielamy się w rolę kobiety-detektywa, która, podobnie jak Stranger, pracuje dla tajnej agencji rządowej

> **„Engine gry jest wspaniały, grafika jest prawie fotorealistyczna - doskonała robota!"**

Spookhouse. Elspeth Holliday, bo tak ma na imię nasza pani detektyw, zostaje oddelegowana do małego miasteczka Burkittsville, gdzie będzie musiała przeprowadzić dokładne śledztwo. Aby nie wzbudzić żadnych podejrzeń, podaje się za kobietę szukającą zaginionej siostrzenicy. Tak w skrócie przedstawia się treść fabularna pierwszego rozdziału gry. Co będzie działo się potem, tego oczywiście nie zdradzę, bo popsułoby to Wam zabawę. Wspomnę jednak o kilku aspektach fabuły, które sprawiają, że „BWVO:RP" jest grą wyjątkową. Pierwsza sprawa to wszechobecny strach i uczucie ciągłego osaczenia. Nie jest to jednak rodzaj grozy, jaki towarzyszy prymitywnym horrorom, jak „Noc żywych trupów", ale coś bardziej głębokiego, działającego na podświadomość i psychikę gracza. Wierzcie mi, w życiu można zrobić wiele głupich rzeczy, ale jednej zdecydowanie trzeba uniknąć: grania w tę grę przy zgaszonym świetle. Jeśli jednak, Drogi Graczu, chcesz naprawdę odczuć strach, ale masz słabe nerwy, powinieneś grać w kilka osób i przy zapalonym świetle. Powód jest prosty - panika,

DŹWIĘK 3D

Jeśli jesteś szczęśliwym posiadaczem karty Sound Blaster Live!, to możesz cieszyć się w pełni trójwymiarowym dźwiękiem. To, że do pełnego złudzenia potrzebny jest dobry zestaw głośnikowy, nie muszę nikogo przekonywać. Warto jednak napisać, że „Blair Witch Volume One: Rustin Parr" naprawdę dobrze wykorzystuje zalety Enviromental Audio. Przy odpowiednim wczuciu się, przyłapałem się na tym, że nieświadomie przekręcałem głowę w stronę źródła podejrzanych dźwięków. Efekty są niesamowite, a niestety trudno je opisać, a tym bardziej pokazać na screenach - to trzeba przeżyć samemu!

CT CZĘŚĆ 1:

OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „BWVO:RP", będzie działać na Twoim PC.

■ Komputer Testowy: **Celeron 466, [illegible] RAM, Voodoo 3**



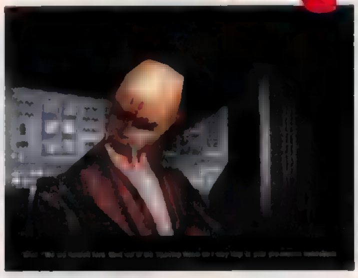
Werdykt: Wciąż stresująca konfiguracja. Szczególnie przydałoby się więcej RAM-u, aby nie czekać godzinami na lokację.

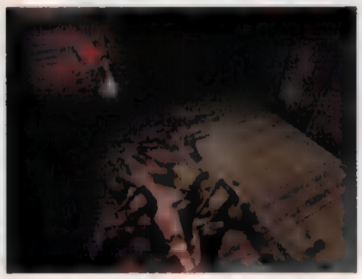
■ Komputer Testowy: **PIII 800, 256MB RAM, GeForce 2 GTS**



Werdykt: Wszystko chodzi zadowalająco, choć przy przechodzeniu między lokacjami zdarzają się krótkie przerwy.



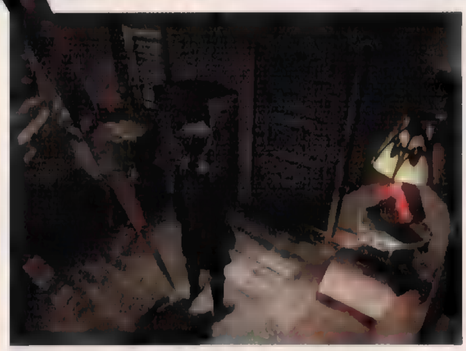






Gra światła i cieni tworzy niecodzienny klimat. Nikt nigdy nie wie co go zaskoczy...





CO TO POCIĄGNIE?

Bolączką „Nocturne'a" były niewątpliwie duże wymagania sprzętowe. Niestety, nie zmieniły się i tym razem, przez co jesteśmy zmuszeni upgrade'ować swój sprzęt, jeśli nie chcemy się wściec. Główną bolączką jest wymagana ilość RAM-u. Jak podaje producent, minimum to 64 MB (96 MB dla trybu akcelerowanego), co już jest dużą ilością jak na obecne czasy. U siebie mam 96 MB, jednak grając u kolegi na 128, mogłem dopiero stwierdzić, że gra się w miarę komfortowo. O dziwo, „Blair" potrafił się rwać na Celeronie 500 i GeForce'ie (przy rozdzielczości 1024x768), co mnie już mocno zaskoczyło - w końcu to całkiem niezła maszyna i to już chyba wina słabo zoptymalizowanego engine'u. W końcu nie każdego stać na sprzęt, jaki jest w drugiej ramce OGRANICZEŃ SYSTEMOWYCH. Szkoda, to jedna [illegible] najpoważniejszych wad „BWVO:RP".

zjeżone włosy, drżenie rąk, to pierwsze uczucia, jakie towarzyszyły mi po kilku minutach grania. Ukończyłem już wiele gier z gatunku survival-horror (zarówno konsolowych, jak i na PC-ta), ale żadna nie wywołała u mnie takiej reakcji. Główną przyczyną takiego stanu było doskonałe połączenie grafiki, dialogów i przede wszystkim efektów dźwiękowych (tu odsyłam do ramki DŹWIĘK 3D). Zaczyna się od niepozornej rozmowy w barze, gdzie nierozważne wspomnienie imienia wiedźmy Blair powoduje nagły odjazd kamery w tył, dudniący dźwięk i krótkie spojrzenie na dziwną, ironicznie uśmiechającą się staruszkę. Zmiana widoku kamery i już nikogo tam nie ma. Inny przykład - kładziesz się spać, nagle słyszysz łoskot zamykanych drzwi do łazienki. Wstajesz, wyciągasz broń i otwierasz je. Cisza, nic się nie dzieje. Gdy jednak włączasz światło, z wielkim piskiem wyskakuje potworna zjawa i ucieka z pokoju na zewnątrz. Wszystko dzieje w takim tempie, że musisz chwilę ochłonąć po przeżytym przed chwilą skoku serca do gardła. Jeszcze inny przykład - biegasz po opuszczonym mieście, jest noc, pada deszcz. Co jakiś czas, po chwilach największej ciszy uderzają

„Jeśli pozostałe dwie części będą równie udane, to trylogia ta ma wszelkie predyspozycje do stania się klasykiem wśród gier horrorowych"

błyskawice rozświetlając okolicę - rozgrywa się to w takich momentach, że mimowolnie mocniej ściskasz myszkę. Po wejściu do recepcji nikogo nie zastajesz, więc postanawiasz przywołać właściciela za pomocą dzwonka. Słyszysz łoskot, wycie i uderzenie pioruna, ale nic się nie dzieje, na szczęście. Takich sytuacji będzie wiele i one świadczą o naprawdę wysokiej klasie autorów gry.

Tym, co w widoczny sposób zwracało uwagę już przy zapowiedzi gry, była jej grafika. Wykorzystując i tak już dobry „silnik" z „Nocturne'a" i jeszcze go poprawiając, autorzy wykonali wiele pracy, która na pewno się opłaciła. Engine gry jest bowiem wspaniały, grafika jest prawie fotorealistyczna - doskonała robota! Oczywiście, aby mieć chwilami złudzenie zdjęć, trzeba posiadać dobry sprzęt, ale to już temat na oddzielną ramkę (patrz CO TO POCIĄGNIE?). Pierwszą rzeczą, która już w „Nocturnie" zasługiwała na pochwałę, było dobre zachowanie się zwiewnych części garderoby. Płaszcze, dłuższe kurtki czy zasłony potrafiły w miarę realistycznie prezentować się, przez co bardziej zbliżały grę do filmu. Ale nie tylko one - bogaty wystrój wnętrz, wprost genialna gra świateł (li-









Los kobiety bywa trudny. Agentka Spookhouse chyba nie jest ulubieńcem funduszy emerytalnych...

czone w czasie rzeczywistym odbicia i cienie są do bólu realistyczne), ruchy ust i gestykulacje aktorów zgrane z wypowiadanymi kwestiami oraz naprawdę dobrze zaprojektowane lokacje - to wszystko sprawia, że w kwestii oprawy grze nie można nic zarzucić. To, że wszystkie scenki liczone są na enginie, nie muszę chyba nawet wspominać. I jest to jak najbardziej zaleta gry - zastosowanie renderingów tylko popsułoby nastrój. W zasadzie jedyną rzeczą, która mogłaby ulec zmianie, to nieruchoma kamera - dodatkowe, płynne przesuwanie kamery byłoby doskonałym rozwiązaniem, tylko mam wątpliwości, czy jakiś komputer by temu podołał.

Jeszcze trochę o efektach dźwiękowym i muzyce. Postarano się stworzyć zarówno utwory pasujące do klimatu horroru, jak i odpowiedni podkład dźwiękowy. Każda lokacja prezentuje swoiste szmery, stuki, odgłosy dochodzące z dali, które stają się słyszalne, gdy tylko na chwilę się zatrzymamy - w przeciwnym wypadku rejestruje je nasza podświadomość i buduje w głowie odpowiednią atmosferę grozy. Bardzo podobał mi się patent z gałązkami pękającymi pod stopami w lesie, czy też natrętny dźwięk skanera, który wskazuje o zbliżającej się niematerialnej istocie. Czułem się jak na statku Obcych, gdzie tylko donośne piski czujnika ruchu informowały o zbliżającym się niebezpieczeństwie. Pomyślano nawet o akcentowaniu odpowiednimi dźwiękami wypowiadanych słów - nie tylko ułatwia nam to zrozumienie fabuły, ale także mniej uważnych graczy „przywołuje do rzeczywistości". Jest to kolejny ukłon w stronę filmowego charakteru gry.

„W życiu możesz zrobić wiele głupich rzeczy, ale jednej zdecydowanie powinieneś uniknąć: grać w tę grę przy zgaszonym świetle"

Warto wspomnieć trochę o technikaliach produktu - do dyspozycji mamy różny sprzęt, po części doskonale znany z „Noctrune'a", w tym Elephant Gun, Tommy Gun, Crossbow, Flamethrower i inne. Jest też poprawiony Enchanced Radiance Emitter, zwykły pistolet i sporo broni białej. Są także znane wszystkim apteczki (Doctor's Bag), latarki, okulary noktowizyjne i wiele innych. W zasadzie reszta to zapożyczenia z pierwszej gry Terminal Reality - ten sam system menu, save'ów, opcji, obłożenia klawiatury.

NOTESIK

Nowością w stosunku do „Nocturne'a" jest na pewno podręczny notes. Jest to bardzo przydatna opcja, dzięki której mamy dokładny wgląd w akcję gry. Po pierwsze, zapisujemy tam przebieg naszych rozmów ze wszystkimi postaciami, wpinamy raporty i przeczytane notatki, mamy również mapę okolicy. Jest również spis zadań, które już wypełniliśmy, oraz takich, które wciąż są w toku. Tam też wpinamy różne dowody rzeczowe i niektóre przedmioty pomagające w rozwiązywaniu rozmaitych zagadek. Jest to zdecydowanie wygodniejszy sposób niż szukanie po kieszeni. Z drugiej strony pozwala na pewne uporządkowanie faktów i łatwiejsze wyciąganie wniosków i spostrzeżeń.



Nie twierdzę, że jest to złe połączenie - „Nocturne" był naprawdę dobrym i udanym produktem, jednak zdecydowanie zbyt wolnym na słabych komputerach.

Teraz jeszcze kilka słów o wadach gry (bo i takie się znalazły). Pierwsza sprawa wiąże się ze scenkami liczonymi - czasami niefortunne rzuty kamery powodują, że postać albo chodzi w kółko, bo nie dograła się jej animacja, albo usilnie próbuje podążać do przodu, mimo że na jej drodze stoi jakaś przeszkoda. Raz czekałem blisko minutę, gdy sterowana przeze mnie Holliday usiłowała przepchnąć biurko i podejść do osoby, z którą miała rozmawiać. Druga kwestia to krótkotrwała radość z zabawy. Ukończenie gry bez opisu zajmie wprawnemu graczowi zaledwie tydzień, co jest krótkim czasem jak na grę z aspiracjami przygodówki. Wiem oczywiście, że zgodnie ze strategią firmy Take 2, „Volume One" jest pierwszą częścią i będą jeszcze dwie inne, ale po skończeniu „BWVO:RP" czułem pewien niedosyt. W końcu na następną część muszę czekać ponad miesiąc. Dobrze chociaż, że cena nie jest duża, choć, sumując koszt wszystkich trzy części, to już poważny wydatek. Niewątpliwą zaletą jest natomiast spolszczenie gry, co prawda tylko w warstwie pisanej, ale to chyba nawet lepiej, bo dialogi chyba straciłyby swój klimat.

Podsumowując, polecam grę naprawdę wszystkim - niech świadczy o tym bardzo dobra ocena. Jeśli pozostałe dwie części będą równie udane, to trylogia ta ma wszelkie predyspozycje do stania się klasykiem wśród gier horrorowych.

BARON JACK









Za: Grafika, klimat, dźwięki, fabuła, lokalizacja.

Przeciw: Ogromne wymagania sprzętowe, drobne uchybienia.

Dla mnie duża niespodzianka w pozytywnym tego słowa znaczeniu. Już dawno się tak nie bałem i jednocześnie tak nie cieszyłem.

WERDYKT 90%

ALTERNATYWNE Nocturne 89% Resident Evil 2 93%


THE BLAIR WITCH PROJECT™
CZĘŚĆ PIERWSZA: RUSTIN PARR
GRA na CD-Rom-ie
TAKE 2
Dystrybucja w Polsce:
www.play-it.pl
Sprzedaż wysyłkowa:
(033) 811-87-29
www.mig.pl
PLAY it
©2000 Artisan Inc. All Rights . The "Stickman" is a registered service mark Picturec Inc. All Rights . All other tradenames are properties of their respective owners.
© 2000 Gathering of Developers. All rights
CD Action 9/10 • Świat Gier Komputerowych 4+/5/4 • Click • New S Service 8+/10 • Gry Komputerowe 90 % Rekomendacja • IO 91 % Hit • Machina 5/5
Reset 8+/10 • Valhalla 10/10 Rekomendacja • Wirtualne mpeium Gier 10/10 Rekomendacja • Hoga.pl GRY 9,5 • Onet.pl GRY 5/5
Wiadomości Dnia ITS 10/10 • Wirtualna Rozrywka 9/10 Rekomendacja • Interia.pl GRY 10/10 • Strefa 10/10

SUPERBIKE 2001

GRY KOMPUTEROWE WYRÓŻNIENIE

Po raz kolejny Electronic Arts stworzyło niezłą grę.

- Wydawca: **Electronic Arts**
- Producent: **EA Sports**
- Premiera: **Listopad**
- Cena: **119.00**
- Dystrybucja: **IM Group**
- Strona WWW: **www.easports.com**
- Wymagania: **PII 233, 32MB RAM, 8x CD-ROM, Win 95/98**

NA TYM CD



Dynamiczna i piękna! Jak Krzyś z rana...

Jak co roku firma Electronic Arts ratuje wątły rynek symulatorów motocykli. Każda gra tego typu, którą wypuszczano na rynek okazywała się być bardzo dobrą pozycją. Tak było ze wszystkimi poprzednikami „Superbike 2001", czyli „Castrol Honda Superbike", „Superbike World Championship" oraz oczywiście „Superbike 2000".

Z roku na rok, każdy z wymienionych tytułów prezentował wyższy poziom niż poprzednik. Zarówno w sferze grafiki, dostępnych opcji, jak i realizmu. Jednak o ile np. między „CHS", „SWC" czy „Superbike 2000" różnice były dość znaczne, to skok między tym ostatnim a wersją 2001 nie jest już tak bardzo zauważalny. Na usprawiedliwienie można powiedzieć, iż to, co reprezentował sobą „Superbike 2000" i tak już wprawiało w zachwyt. Z drugiej jednak strony rok, którzy mieli autorzy programu na jego udoskonalenie, to wystarczająco długi okres, aby poczynić więcej zmian niż dokonano.

Dodano trzy nowe europejskie tory: Oscherslebe w Niemczech, Imola we Włoszech oraz Valencia w Hiszpanii. Dorzucono także dwa nowe motocykle - Honda VTR 100 SP-W oraz Bimota SB8R. Inne udoskonalenia to już tylko kosmetyka. Nieznacznie poprawiono grafikę. Choć w tym przypadku trzeba oddać autorom sprawiedliwość i powiedzieć, że to, co widzieliśmy w poprzedniej części już stanowiło arcydzieło graficzne. Motocyklista, jego maszyna oraz tor tworzyli całość, która niewiele ustępowała przekazowi filmowemu. Teraz do osiągnięcia ideału już niewiele brakuje, a jedną z niewielu rzeczy, które można by jeszcze poprawić, to rozdzielczość niektórych tekstur. Niestety, mniej pochlebnie muszę wyrazić się o wymaganiach gry, które wyraźnie podskoczyły. Przy maksymalnych detalach i rozdzielczości 800x600, na komputerze PII 500, 128MB RAM i niezłym akceleratorem grafiki, animacja skakała. Przy podobnych parametrach poprzednia wersja zachowywała się lepiej.

Poza wymienionymi elementami wszystko w grze niewiele odbiega od tego, co już widzieliśmy. Tak więc mamy na początku do wyboru cztery sposoby rozgrywki: dla początkujących Training, dla niecierpliwych Quick Start, dla doświadczonych Single Round oraz dla fanatyków - Championship. Możemy wybrać jeden z czterech poziomów trudności, od Rookie do Real. Nie mogłem się jednak oprzeć wrażeniu, że ta wersja, w odróżnieniu od poprzedniej jest trochę trudniejsza. O ile wcześniej w trybie Rookie byliśmy wręcz prowadzeni za rączkę, to teraz nie jest już tak łatwo i trzeba trochę poćwiczyć, zanim rozpocznie się prawdziwy wyścig. Podobnie jak poprzednio, tak i teraz przy wyborze motocykla, toru oraz kierowcy uzyskamy o nich dokładne dane (co ma czysto formalny charakter i niewiele może pomóc w drodze do zwycięstwa).

Podczas kilku godzin spędzonych przy „Superbike 2001" zacząłem się obawiać, czy wersja 2002 nie będzie posiadała jedynie zmienionego loga. Gracze z pewnością życzyliby sobie czegoś więcej. Biorąc pod uwagę, że EA ma cały rok na przygotowanie następcy „Superbike 2000" możemy mieć nadzieję, że kolejna wersja przyniesie wiele innowacji. Wszystko to nie zmienia jednak faktu, iż omawiana dziś gra jest kawałem dobrej roboty, i na dzień dzisiejszy, najlepszym dostępnym na rynku symulatorem motocykli.

KRZYCHOO



Za: Świetne, profesjonalne wykonanie.

Przeciw: Za mało innowacyjna.

Niewiele zmian w stosunku do poprzednika, zawodzi oczekiwania. Mimo wszystko i tak jest najlepsza!

WERDYKT 85%

ALTERNATYWNE Superbike 2000 **86%** GP 500 **91%**


To jest mój Dom. Teraz to moi ludzie. Będę na ich straży, w obronie przed wszystkim,
co mogłoby przynieść nieszczęście temu najświętszemu i najwspanialszemu miejscu.
JA JESTEM F.A.K.K.² i nie mam litości dla tych, którzy przynoszą zagładę wszechświatu.
HEAVY METAL®
FAKK2
8/10 -
9/10 - Reset
81% - Gry Komputerowe
9/10 -
5/5 -
9/10 -
W pudełku z grą:
super plakat z Julią!
ritual
PLAY
www.fakkyou.com
www.ritual.com
Sprzedaż bezpośrednia
MIG
Wirtualny sklep, realne korzyści

ASHERON'S CALL

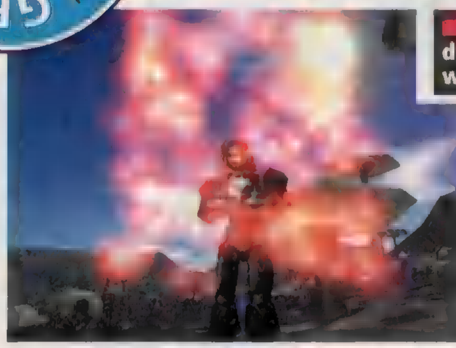
W przerwach między podbijaniem świata a kolejnymi procesami antymonopolowymi, Microsoft „popełnił" grę. Tym razem narodził się konkurent dla „Ultimy Online".

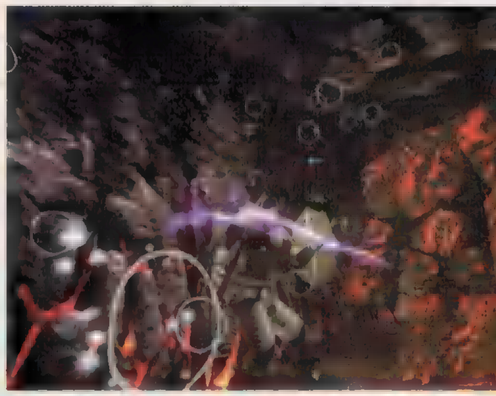






Czy tak będziemy grali w przyszłości?



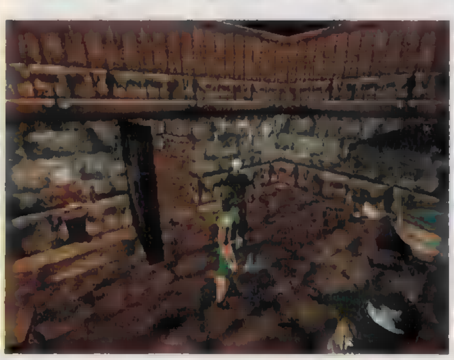


GRY KOMPUTEROWE WYRÓŻNIENIE

- Wydawca: **Microsoft**
- Producent: **Turbine Entertainment**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **Tel.**
- Dystrybucja: **Microsoft**
- Strona WWW: **www.microsoft.com**
- Wymagania: **P166, 32MB RAM, 6x CD-ROM, dostęp do Internetu**

Wszyscy przyzwyczajeni jesteśmy, że czego się tknie Bill G., zamienia się w kurę składającą złote jajka. Tak było w przypadku „Flight Simulator" czy też gry zręcznościowej pt. „Windows". Ciekawe, czy wzięcie pod opiekę chłopców z Turbine Entertainment jest początkiem kolejnego monopolu?

„Asheron's Call" należy do popularnego ostatnio kierunku gier „online only", czyli rozgrywających się tylko Internecie, co oznacza, że nie uruchomi się ich nawet na zwykłych, nie podłączonych do sieci komputerach. Aby cieszyć się zabawą, należy jeszcze zarejestrować konto na jednym z serwerów i podać numer karty kredytowej. Jest to, w naszych polskich warunkach, wciąż niestety sporą przeszkodą dla większości graczy... Rozgrywkę możemy prowadzić na kilku serwerach. Oficjalnym polskim serwerem został ogłoszony Darktide, jednakże naszych rodaków często można spotkać też na Thistledown, gdyż nie ma tam PK (player killerów) i nie trzeba mieć oczu na plecach. Gra generalnie jest znacznie przyjaźniejsza dla gracza niż „Ultima Online".



Gdy już usłyszymy wezwanie Asherona, lądujemy na wyspie Dereth. Rezydują tam trzy rasy, żyjące w epoce zbliżonej do naszego średniowiecza. Alluvianie zamieszkują tereny przy jeziorze Cragstone, koczowniczy nomadzi Dharun'n'dim oraz mieszkańcy Imperium Sho, na wschodzie wyspy. Wszechobecne są średniowieczne obrzędy, stroje, uzbrojenie, magia. Konsekwencja w kreowaniu świata daje bardzo przyjemne poczucie wspólnoty, ułatwia wczucie się w rolę, jaką przyjdzie nam spełnić. Czujesz się, jakbyś naprawdę żył w świecie Asherona.

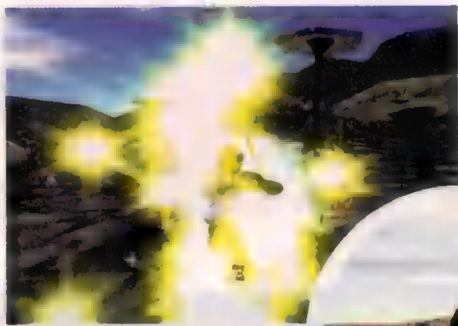
Niestety - nie ma elementów charakterystycznych dla „Ultimy Online", czyli spokojnego życia i rozwoju, handlu, gromadzenia majątku. Celem gracza jest walka i jeszcze raz walka! Stąd dzikie tereny za Wewnętrznym Morzem, Direlands, zamieszkane głównie przez potwory, odwiedzane są przez największych zabijaków. Niemała wszakże jest i reszta Dareth. Wyspa ma około 24. mil kwadratowych, co przy realnej prędkości rozgrywania się gry, daje ogromny obszar.

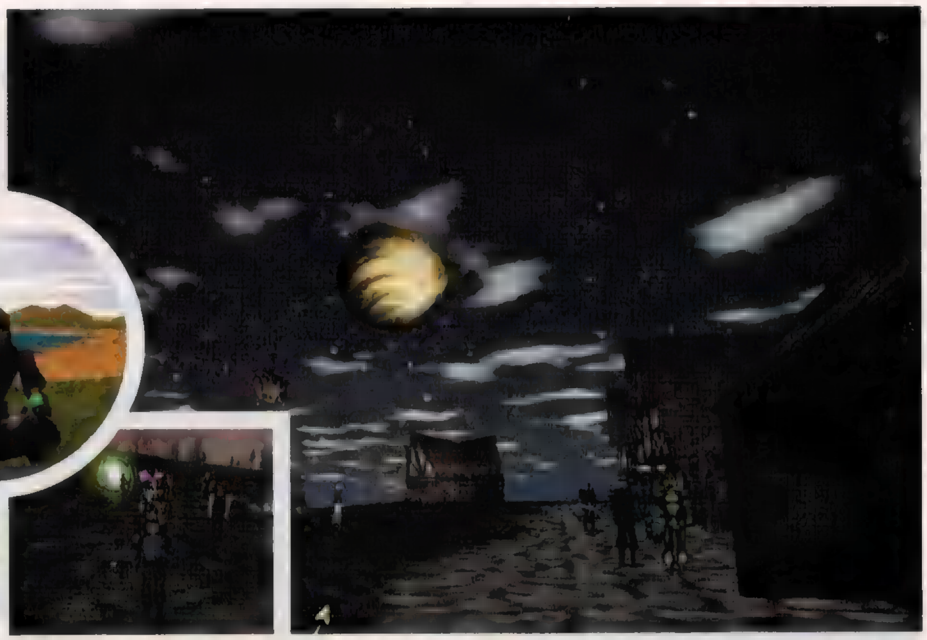
Do poruszania się w terenie służy dokładna mapa, na której odwzorowane są miasta, a z biegiem czasu pojawiają się inne lokacje, przez które przemierza nasz bohater, jak lochy, jaskinie, ukryte fortece. Aby łatwiej orientować się

DERETH

Dereth to wielka wyspa z własnym wewnętrznym morzem. Jej wschodnia część jest zamieszkana przez bogate, rozwijające się cywilizacje trojga ras. Zachodnia pozostaje niemal bezludna, jest miejscem ukrywania się złych mocy i bandytów, celem krucjat i wypraw poszukiwaczy przygód. Zamieszkuje ją ponad trzydzieści gatunków śmiercionośnych stworów zarówno zwierzęcych jak i magicznych.



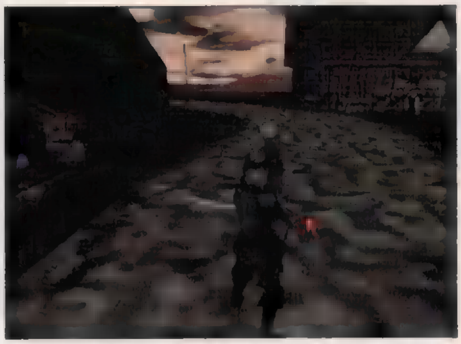








Tylko poprzez szkolenia stajesz się coraz lepszy.



Pod opieką Microsoftu powstało dzieło stworzone od zera, nowatorskie i ciekawe.



w terenie, zaopatrzono nas w kompas i wskaźnik pozycji geograficznej. Jak za starych, dobrych, harcerskich czasów. Na szczęście mamy też do dyspozycji nowocześniejszy środek nawigacyjny - radar, który wskazuje pozostałych bohaterów i wrogów.

Grę zaczynamy od stworzenia naszego herosa. Autorzy chwalą się, że istnieje 16 milionów możliwości graficznego odwzorowania postaci: od różnych kolorów skóry i włosów, aż po kilkadziesiąt krojów ubrań. W zależności od wybranej rasy zaczynamy w innym miejscu Derteh. Bogactwo graficzne odbija się też w samym rzucie a'la „Tomb Raider". Mamy więc piękną, kolorową akcję w wysokiej rozdzielczości, śliczne efekty czarów. Otaczający nas świat zmienia się wraz z nami, mijają pory roku, poszczególne tereny różnią się architekturą, nawet las lasowi nierówny. Nie wspominam już o takich banałach, jak pory dnia czy zmiany pogody. Nareszcie jakieś urozmaicenie! Cóż z tego, że Bethseda w „Daggerfallu" stworzyło gigantyczny świat z tysiącem miast, skoro jedno od drugiego niemal niczym się nie różniło. O tak, projekty Microsoftu zawsze trzymały wysoki poziom techniczny. Widać to także po klimatycznym dźwięku i muzyce oraz rozbudowanym interfejsie. Mnie szczególnie do gustu przypadł rozbudowany system skrótów z klawiatury. Jest ich cała masa, do wyboru, do koloru.

Ale, ale. Trochę odbiegłem od tematu... Tworzymy bohatera -gra oferuje nam do wyboru kilka możliwych profesji, trzy typy magiczne i trzy fizyczne: enchanter, healer, sorceror, vagabonda, blade master i warrior. Każdą postać określa kilka typowo roleplejowych współczynników, czyli siła, kondycja, szybkość itp. Żeby było ciekawiej, każdy może nauczyć się kilku umiejętności, doskonalić je i stawać się coraz groźniejszym przeciwnikiem (chodzi o umiejętności walki różnego rodzaju bronią czy magią, biegania, skakania, używania wytrychów itp., zaliczone do czterech klas - wyspecjalizowanej, trenowanej, nie-trenowanej, nieużywanej). Wyższa klasa oznacza szybszy rozwój danej umiejętności. Powoduje też dodatkowy procentowy bonus, który jest przyznawany w formie punktów umiejętności wraz ze zdobywanym doświadczeniem. Jako odrębny typ wyróżniono gotowanie i alchemię, świetny zresztą pomysł, nareszcie w przerwach między wyrzynaniem się można pomyśleć nad sposobem eliminacji przeciwnika (może koktajl Mołotowa albo trucizna w zupie? Już podaję!). Słówko o magii... Jest oparta tradycyjnie o ilość „many", ale rządzona przez inne nieco zasady, niż w większości gier. Otóż częściej używany czar jest coraz słabszy. Zaklęcia chowane na czarną godzinę kumulują swą moc. Innowacja godna zauważenia. System walki natomiast opiera się na tradycyjnym dość systemie ciosów i bloków dokonywanych za pomocą szeregu morderczych urządzeń. Podobnie jak w „Diablo", wprowadzono tu unikatowe rodzaje broni i zbroje, czyniące z ich posiadacza niemal pół-boga. Oczywiście te artefakty są niewyobrażalnie trudne do zdobycia. Nowością są natomiast dwa sposoby walki - półautomatyczna, kierowana przez komputer oraz zręcznościowa, pod naszą kontrolą.

Nie mogę nie wspomnieć o jeszcze jednym całkowitym novum, jakim jest piramida stosunków społecznych. Każda postać może przysiąc wierność innej, udzielając jej tym samym części swego doświadczenia (sama nic nie traci), w zamian za korzyści doraźne, jak pomoc finansowa, ochrona itp. Pozornie mało ważny detal tworzy jednak tak typowy dla średniowiecza element stosunków lennych i zależności senior-wasal. Dlaczego nikt o tym wcześniej nie pomyślał?! Nareszcie można zostać Królem!

Krótko mówiąc, „Asheron's Call" to na pewno przełom. Jakże różny od „Ultima Online" w swym typowo bitewnym podejściu do gry, wyznacza na pewno wiele nowych standardów. Pod opieką Microsoftu powstało dzieło stworzone od zera, nowatorskie i ciekawe. Wprowadzono wiele nie odkrytych dotąd rozwiązań i motywów. Warto w nią zagrać, choćby z ciekawości.

LUSIEK

Za: Wykonanie, ogromny świat gry. Masa nowatorskich i przemyślanych rozwiązań.

Przeciw: Konieczność posiadania karty kredytowej.

Ultima Online nie żyje. Oto początek nowego monopolu...

WERDYKT 88%

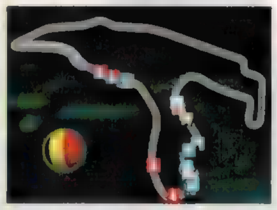
ALTERNATYWNE Ultima On-line 80% Everquest

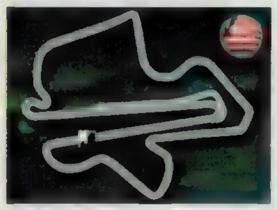
F1 MANAGER 2000

Przenieś się z toru wyścigowego w świat wielkich pieniędzy!

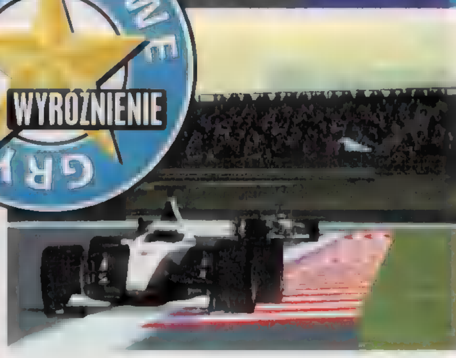

A gdzie zebra dla pieszych?






Zakręcone tory? Gdzie?

GRY KOMPUTEROWE WYRÓŻNIENIE





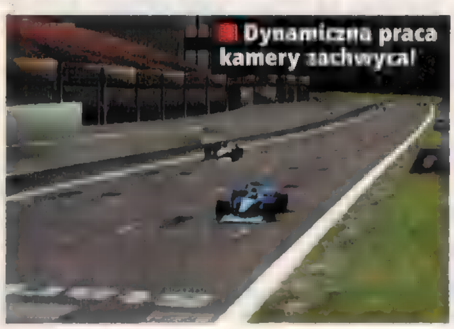
- Wydawca: **Electronic Arts**
- Producent: **EA Sports**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **129.00**
- Dystrybucja: **IM Group**
- Strona WWW: **www.easports.com**
- Wymagania: **P233, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Win95/98**

O to parę prostych sposobów, jak można wykorzystać 20 mln. dolarów (czyli ok. 900 miliardów starych złociszy): wybudować oczekiwane u nas od dawna autostrady, kupić sobie kilka atomowych łodzi podwodnych a'la „Kursk", wyciągnąć z opresji finansowych niejeden kraj, można też to wszystko dać Michaelowi Schumacherowi za jeden rok jeżdżenia w Formule Pierwszej...

Oficjalnie nie wiadomo, ile pieniędzy teamy Formuły 1 przeznaczają na gaże dla kierowców, pracowników, techników, itd. Nieoficjalnie szacuje się jednak, że kierowcy pracujący zwłaszcza dla wielkich koncernów, na przykład dla Ferrari, zarabiają niebotyczne sumy, sięgające wielu milionów dolarów rocznie. Największe uposażenie odbiera właśnie Michael Schumacher ze stajni Ferrari. Dzięki „F1 Manager 2000" możemy zasiąść za biurkiem prezesa teamu, do którego należy rozporządzanie tymi wielkimi pieniędzmi.

O ile symulatorów F1 mamy na rynku zatrzęsienie, o tyle managerów prawie wcale nie ma. Jedyną sensowną pozycją był swego czasu „Grand Prix Manager", który i tak nie wywołał euforii wśród graczy. „F1 Manager" natomiast jest wart wielu spędzonych przy nim godzin. Po rozpoczęciu gry musimy wybrać sobie jeden z jedenastu naprawdę istniejących teamów F1. Wybierając najbogatszy (np. Ferrari), będziemy mieli ułatwione zadanie, a jeśli zdecydujemy się na któryś z biedniejszych - rozgrywka będzie wymagała większego zaangażowania i dbałości o szczegóły. Trzeba przy tym wszystkim pamiętać, że nawet najbogatszy i najlepszy team można (w łatwy sposób) doprowadzić do ruiny, podczas gdy słaby, przy dobrym kierowaniu nim, możemy wynieść na szczyty (to jest jednak bardzo trudnym zadaniem). Tak więc, gdy już zdecydujemy się, komu będziemy szefować, zasiadamy za biurkiem prezesa i przeglądamy swój e-mail. Czytamy, co też napisali nam kierowcy, specjaliści od reklamy i technicy. E-mail jest bardzo ważną częścią gry, bowiem to właśnie stamtąd dowiadujemy się, co warto poprawić w bolidach, ile funduszy przeznaczyć na produkowanie części, jak przeprowadzić jazdy testowe itp. Jednostką czasu są w grze dni. Jeśli podejmiemy wszystkie decyzje w danym dniu, to klikamy na przycisk Continue i zaczynamy następny dzionek. Zwykle nasza praca składa się ze żmudnej „papierkowej" roboty, jak komunikowanie się z pracownikami, przydzielanie funduszy, szukanie sponsorów itp. Od czasu do czasu dostajemy do przeczytania krótką wiadomość prasową, informującą o jakimś ważnym wydarzeniu w światku Formuły 1. Po pewnym czasie musimy przetestować bolidy. Wybieramy się na z całą załogą na dowolnie wybrany tor. Po zrobieniu kilku rundek kierowca testowy oraz specjalista d.s. techniki informują nas, co trzeba w bolidzie poprawić, jakie wyprodukować części, itp. Prędzej czy później przychodzi czas pierwszego Grand Prix. Wtedy znów przenosimy się na tor, a wszystko odbywa się jak w rzeczywistości - najpierw praktyki, później kwalifikacje, a dopiero na końcu właściwy wyścig. Potem znów do biura - i tak w kółko

Tak w wielkim skrócie można opisać to, co się rozgrywa podczas gry. W rzeczywistości wszystko co opisałem, trwa bardzo długo (kilka godzin faktycznej gry). Co najważniejsze, w „F1 Manager" czuje się klimat. Czujemy zapach pieniędzy podczas siedzenia za biurkiem i walenie naszego serca w czasie wyścigu. Gra ma bardzo ładną oprawę graficzną - skupiono się głównie na rozmaitych menu - a to właśnie one tworzą trzon gry. Relacje z wyścigu nie są aż tak atrakcyjne jak w „GP3" (nie bądźmy jednak zbyt wymagający). W każdym razie zapewniam Was, że przy omawianej tu gierce bardzo miło spędzicie wiele godzin. **KRZYCHOO**


Dynamiczna praca kamery zachwyca!

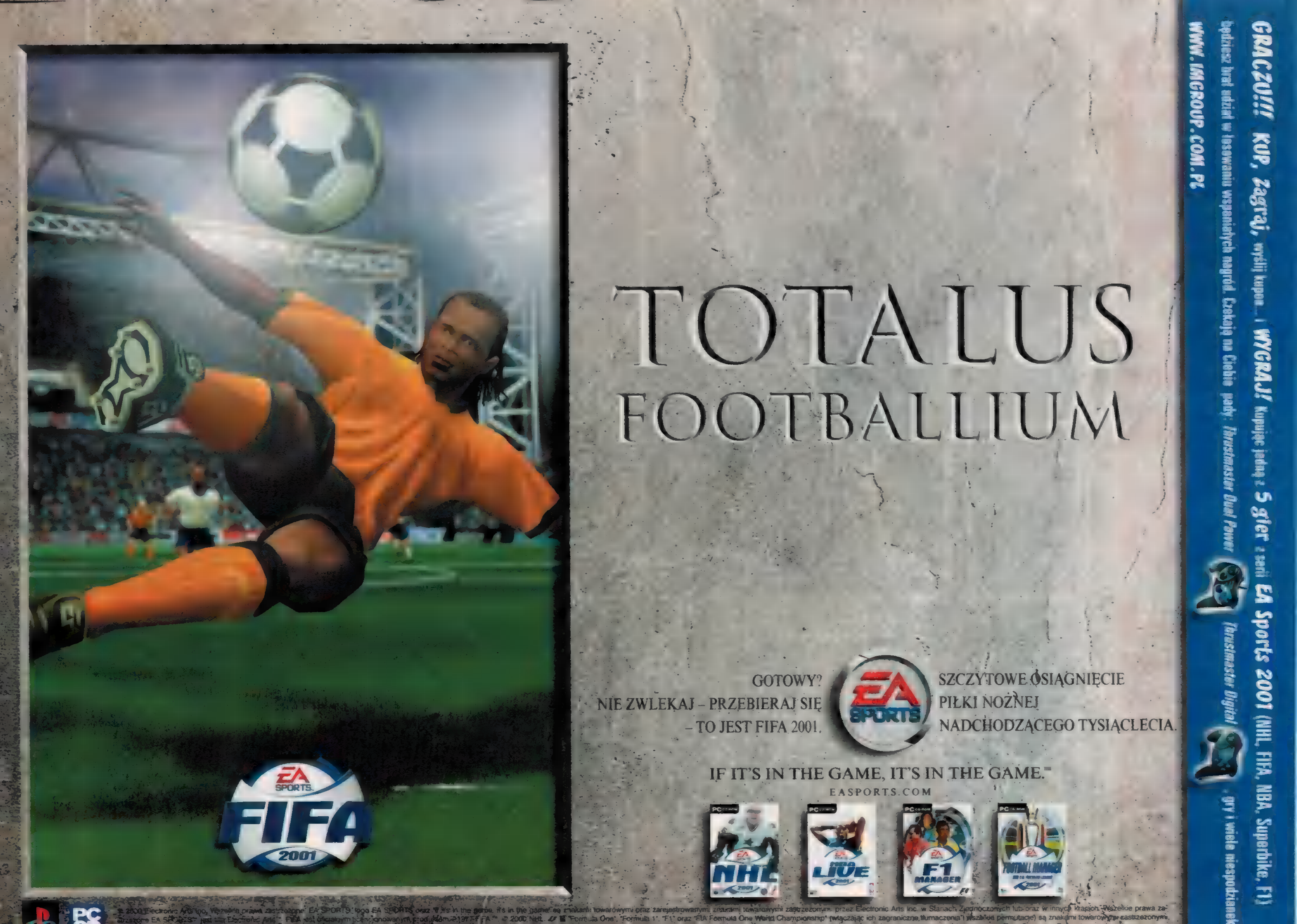
Za: Klimat, grywalność, przyjemna oprawa.

Przeciw: Nie ma większych wad.

Wreszcie porządny manager Formuły 1. Solidnie zrobiony i wciągający.

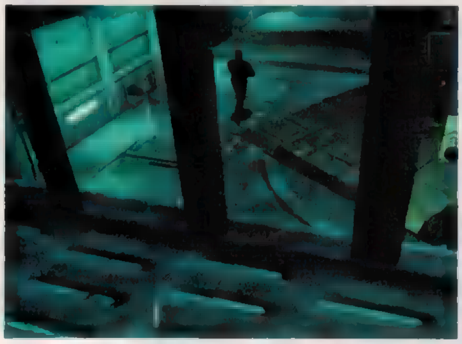
WERDYKT 86%

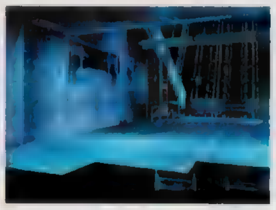
ALTERNATYWNE Grand Prix Manager


GRACZU!!! KUP, Zagraj, wyślij kupon... i WYGRAJ! Kupując jedną z 5 gier z serii EA Sports 2001 (NHL, FIFA, NBA, Superbike, F1)
będziesz brał udział w losowaniu wspaniałych nagród. Czekają na Ciebie pady: Thrustmaster Dual Power Thrustmaster Digital, gry i wiele niespodzianek
WWW.IMGROUP.COM.PL
TOTALUS
FOOTBALLIUM
GOTOWY?
NIE ZWLEKAJ – PRZEBIERAJ SIĘ
– TO JEST FIFA 2001.
SZCZYTOWE OSIĄGNIĘCIE
PIŁKI NOŻNEJ
NADCHODZĄCEGO TYSIĄCLECIA.
IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME.™
EASPORTS.COM
FIFA 2001
NHL
F1 MANAGER
FOOTBALL MANAGER

METAL GEAR SOLID

Recenzja ta będzie o tym, jak nie powinno się robić konwersji z PSX...







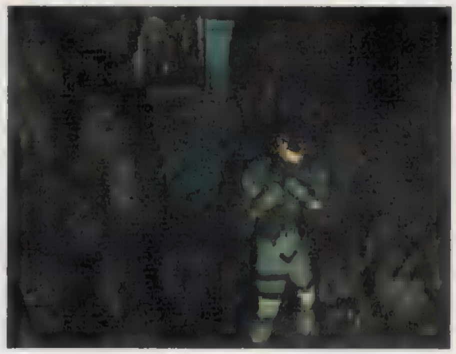
Wycieczka z cyklu: poznaj swój kraj. Dzisiaj bazy wojskowe na pograniczu.

- Wydawca: **Microsoft**
- Producent: **Konami**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **Tel.**
- Dystrybucja: **Microsoft**
- Strona WWW: **www.mgspc.com**
- Wymagania: **P266, 64MB RAM, 4x CD-ROM, Karta 3D, Win95/98**

Na tę grę PC-towi gracze czekali ponad dwa lata, bo właśnie tyle minęło od jej premiery na PlayStation. Czy opłacało się? O tym dowiecie z poniższego tekstu.

Od razu trzeba napisać, że wersja PlayStation była wspaniała, genialna i wybitna. Można zaryzykować twierdzenie, że był to tytuł, dla którego warto było kupić konsolę. Od razu też popsuję wszystkim nastrój - opisywana właśnie wersja PC nie jest już tak „wielka". Składa się na to kilka czynników, ale po kolei.

„Metal Gear Solid" to połączenie gry przygodowej ze zręcznościówką. Uważny czytelnik i gracz na pewno wie, że takich hybryd powstało setki, jeśli nie więcej. Okazuje się jednak, że „MGS" to gra wyjątkowa pod każdym względem. Wcielasz się w rolę Solid Snake'a, byłego komandosa, który praktycznie siłą jest zmuszony do wykonania jeszcze jednej, karkołomnej misji. Jego zadaniem będzie przedostanie się do dobrze strzeżonej bazy na Alasce. Tam grupa dobrze zorganizowanych terrorystów przetrzymuje zakładników i grozi odpaleniem ładunków nuklearnych w przypadku, gdy ich żądania nie zostaną spełnione. Po raz kolejny musimy samotnie pokonać całą armię, aby pokój na świecie trwał wiecznie. Wyjątkowość „MGS'a" widać jednak nie w fabule, ale w sposobie, w jaki musimy radzić sobie z przeciwnikami. Mamy oto przed sobą pierwszą grę szpiegowską - kluczem do sukcesu nie jest bezmyślna jatka, ale całkowita cisza i unikanie starć z przeciwnikiem. Można więc czołgać się, chować za naturalne przeszkody, omijać przeciwnika i tylko w ostateczności próbować go zabić (ale też najlepiej pistoletem z tłumikiem). Zapytacie, co jest w tym takiego wspaniałego?



DWIE DROGI

Chyba jednak zepsuję Wam trochę zabawę, zdradzając miejsce, gdzie rozwidlają się drogi fabuły. Otóż, gdy zostaniesz wzięty na tortury, to właśnie od Twej wytrzymałości zależy (a w zasadzie od szybkości klepania w jeden klawisz), czy uratujesz ukochaną Meryl, czy pomagającego Ci Otacona. Wybór ma decydujący wpływ na zakończenie. Niestety, sama gra nie różni się wtedy znacząco, po prostu inne postacie występują w scenkach przerywnikowych. Nie jest to jedyne miejsce, gdzie można szukać alternatywnych rozwiązań - praktycznie każdego bossa można pokonać na kilka różnych sposobów, nie mówiąc już o rozwikłaniu niektórych zagadek.





„...genialna w swoim założeniu gra, świetnie zrealizowana i trzymająca w napięciu przez cały czas grania"

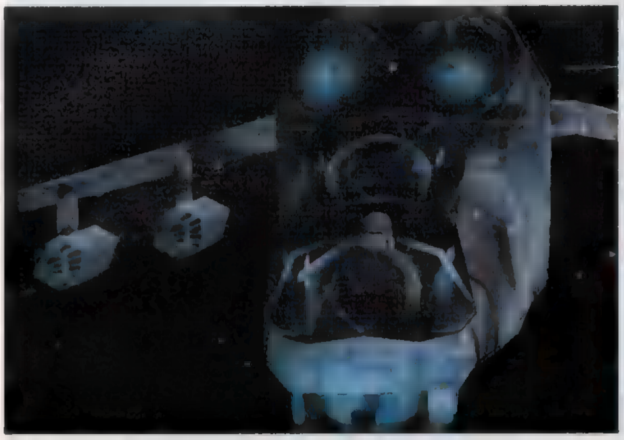
Wiele, ale to trzeba samemu przeżyć - nic bardziej nie cieszy, niż przechytrzenie pięciu strażników i kilku kamer pilnujących jednego pomieszczenia. A fabuła pozwala nie tylko na skradanie, ale także na walkę wręcz (z duszeniem i stosowaniem taktyki „żywej tarczy" z przeciwników), strzelanie, podkładanie ładunków wybuchowych, omijanie pułapek z lase-

OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „Metal Gear Solid", będzie działać na Twoim PC.

■ Komputer Testowy: **Celeron 466, 64MB RAM, Voodoo 3**	■ Komputer Testowy: **PIII 800, 256MB RAM, GeForce 2 GTS**
	
Werdykt: Nie jest źle, wszystko chodzi płynnie, choć do komfortowej rozgrywki obniżenie rozdzielczości było uzasadnione.	**Werdykt: Gra chodzi idealnie, ale przy takiej konfiguracji, to chyba nie jest niespodzianką.**







Nasz kochany Snake wygląda imponująco. Tylko nieco pikselowato.



rów, starcie z helikopterami, czołgami i gigantycznymi robotami. Celowo nie wnikam w fabułę, gdyż jest ona zbyt pasjonująca i ciekawa, aby psuć Wam przyjemność z jej poznawania. Wystarczy tylko napomknąć, że do samego końca nikogo ze swojego otoczenia nie możemy być pewni, nigdy do końca nie dowiemy się wszystkich szczegółów, zaś gra posiada dwa całkowicie różne zakończenia, w zależności od drogi, jaką wybierzemy w czasie gry.

Grafika w grze prezentuje średni poziom, który spowodowany jest faktem, że jest całkowitą konwersją z konsoli - podwyższono po prostu rozdzielczość, nie przejmując się tym, że postacie wyglądają nieciekawie, tekstury otoczenia są ubogie, a całość sprawia wrażenie niedopracowanej. A szkoda, bo od premiery „MGS" minęło już ponad dwa lata i przez tyle czasu można było zdziałać cuda. Podobnie jest z muzyką - nic nie zmieniło się od czasu PSX'a. Jeśli już jesteśmy przy błędach w grze, to warto nadmienić o jeszcze kilku niedociągnięciach związanych z konwersją - otóż postarano się pozmieniać teksty w dialogach, w których znajduje się opis, do czego służą poszczególne klawisze. Niestety, tylko pisane - dialogi „mówione" są bezczelną kopią z konsoli, bo określenia na klawisze kwadrat, kółko, trójkąt wciąż słychać z głośników. Wstyd. Inna sprawa, to pewne braki w fabule - nie pomyślano o końcowym rankingu (obecnym na PSX'ie), nie ma też bonusów otrzymywanych po przejściu gry (w wersji PSX za lepsze zakończenie dostawaliśmy Bandanę, dającą w następnej grze nieskończoność amunicji, zaś za mniej imponujące, Stealth Suit, niewidzialny kombinezon). Jedynym sensownym dodatkiem, z którego mogą cieszyć się właściciele PC, to zestaw dodatkowych misji treningowych (zwany VR Mission). W wersji na PSX'a był on oddzielnym dodatkiem, a tu jest integralną częścią gry.

Powstaje zatem pytanie, czy warto grę kupić? Tak, gdyż mimo nie do końca udanej konwersji, wciąż jest to genialny w swoim założeniu produkt, świetnie zrealizowany i trzymający w napięciu przez cały czas grania. Co prawda ukończenie go zajęło mi 5 godzin, ale jako dla weterana konsolowego nie było to dla mnie zaskoczeniem - z góry wiedziałem, co robić. Zapewniam jednak, że grając po raz pierwszy i bez opisu będziesz cieszył się, Drogi Czytelniku, co najmniej kilkoma wieczorami dobrej zabawy. Potem zawsze możesz spróbować wyższego poziomu trudności i misji treningowych.

„Grafika w grze jest średnia co spowodowane jest faktem, że jest to całkowita konwersja z konsoli"

Podsumowując, trochę się zawiodłem, gdyż liczyłem bardzo na jakieś dodatki, które pokażą moc peceta, a tu spotkało mnie rozczarowanie. Zachęcam jednak do przyjrzenia się tej grze, gdyż pod względem merytorycznym jest to kawał dobrej roboty.

BARON JACK

SNAJPERKA!

Chyba najfajniejszą bronią w grze jest karabin snajperski. Dostajemy go dopiero w połowie gry, by za jego pomocą dwukrotnie pokonać jednego z bossów (pannę o imieniu Sniper Wolf). Potem broń ta może być wykorzystana w walce. Co ciekawe, podobnie jak w życiu, opanowanie nerwów przed strzałem nie należy do łatwych - od tego jednak mamy Diazepan. Środek ten pozwala opanować nieco drżące ręce, dzięki czemu celownik uspokoi się i będziemy mogli bez przeszkód oddać strzał. Zastanawia tylko fakt, że koledzy stojący obok „zdjętego" przed chwilą strażnika nie reagują wcale, albo tylko wydają się zdziwieni, po czym spokojnie wracają do patrolowania okolicy.



■ **Za:** Nietuzinkowa fabuła, sposób gry, snajperka!!!

■ **Przeciw:** Błędy w konwersji, niedopracowana grafika, czas grania.

Gdyby dobrze wykorzystano czas, jaki minął od premiery PSX, gra mogłaby być czymś więcej, niż tylko konwersją.

WERDYKT 80%

ALTERNATYWNE ■ Tomb Raider 4 **94%** ■ Thief II **89%**

PREMIER LEAGUE STARS 2001



Przenieś się z toru wyścigowego w świat wielkich pieniędzy!


Łapki do góry! PZPN nadciąga!


Filmiki nie są najmocniejszą stroną tej gry.

- Wydawca: **Electronic Arts**
- Producent: **EA Sports**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **119.00**
- Dystrybucja: **IM Group**
- Strona WWW: **www.easports.com**
- Wymagania: **P266, 32MB RAM, 6x CD-ROM, Karta 3D, Win95/98**

Podziwiam firmę, która po wykupieniu dobrej i na pewno drogiej licencji, robi z niej marny pożytek. Gdy jakiś czas temu recenzowałem „Euro 2000", byłem bardzo zadowolony z poziomu, jaki prezentowała. Kiedy kilka miesięcy później wziąłem się za testowanie tej gry, szczęka opadła mi do samej podłogi. I to bynajmniej nie z zachwytu.

Jest to już druga gra z serii „Premier League Stars", szkoda jednak, że od czasu poprzedniej wersji niewiele się zmieniło. Mamy tu do czynienia z bardziej zręcznościowym podejściem do meczów - wychodzimy na boisko i od naszych poczynań na nim zależy liczba przyznanych nam gwiazdek. Jeśli więc strzelimy więcej bramek, wygramy mecz, wtedy zdobyte gwiazdki możemy dowolnie rozdysponować między naszych zawodników. To odbije się na ich umiejętnościach, dzięki czemu wraz ze wzrostem formy w sezonie będą rosnąć nasze kwalifikacje. I to w zasadzie tyle, jeśli chodzi o sposób rozgrywki. Do dyspozycji mamy tryb pełnego sezonu (do wyboru wszystkie drużyny „Premier League"), treningu (niestety tylko luźny meczyk i rzuty karne), potyczki towarzyskiej i edytowalnej ligi.

> *„Postacie są kanciaste, dziwnie się poruszają, całość sprawia wrażenie toporności"*

Nie wiem dlaczego, ale autorzy nie zdecydowali się wykorzystać engine'u „EURO 2000" do „FAPLS", przez co gra wygląda dość biednie. Jedynie odwzorowanie stadionów zasługuje na pochwałę, bo reszta wygląda gorzej nawet od „FIFA 2000". Postacie są kanciaste, dziwnie się poruszają, całość sprawia wrażenie toporności. Nie podoba mi się też sposób sterowania - nie tylko nie można zmienić ustawienia klawiszy, ale też zestaw zagrań jest uboższy niż w „EURO 2000". W zasadzie, jedynym plusem jest zamieszczenie wszystkich szczegółów dotyczących „Premier League", wraz z imionami zawodników trenerów, stadionów i koszulek. To jednak za mało, aby dobrze ocenić tę grę. Mam również sporo zastrzeżeń do samego sposobu gry - niezbyt dopracowane podania, przebiegający przez siebie zawodnicy, nie najlepsze AI przeciwnika (potrafi podać do tyłu w sytuacji „sam na sam" z bramkarzem) powodują, że gra jest typowym średniakiem, jakich pełno jest na rynku.

Podsumowując, nie polecałbym tej gry przeciętnym graczom - lepiej sięgnijcie po sprawdzone tytuły. Jedynie najwięksi maniacy futbolu mogą sprawdzić tę gierkę, ale nie oczekiwałbym na ich miejscu „pysznej zabawy". Moim zdaniem, to zmarnowany potencjał i dobra licencja.

BARON JACK



Za: Pełna licencja Premier League, ciekawy pomysł z gwiazdkami.

Przeciw: Niedopracowana grafika i system gry, mało trybów rozgrywki.

Gra sprawia wrażenie popłuczyn po „FIFA 2000", które mają być sprzedane jako nowa gra - niestety, zbyt wiele usterek.

WERDYKT 65%

ALTERNATYWNE FIFA 2000 90% | Premier League Stars 82%



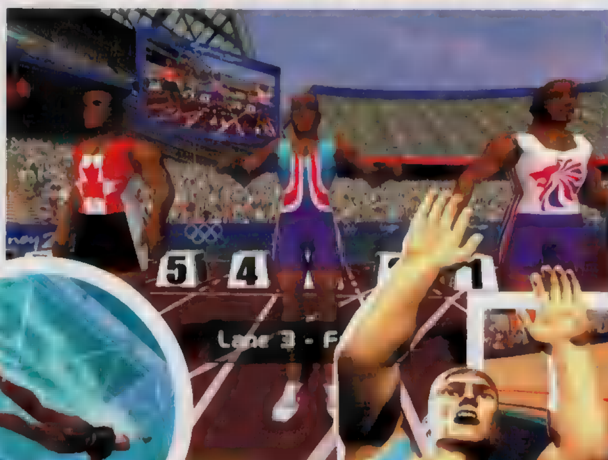
www.suddenstrike.de
www.cdv.de
SUDDEN STRIKE
ZMIEŃ HISTORIĘ
WYGRAJ WOJNĘ
"Grafika jak w Commandosie, zasady gry jak w C&C, grywalność Panzer General 4 - to wszystko Sudden Strike!"
PC GAMES - 12/99 Niemcy
"Niesamowita historia! Wojna jeszcze nigdy nie była tak ekscytująca jak w Sudden Strike..."
PC ZONE - 12/99
Premiera Jesień 2000
Przed premierą: Tylko w Niemczech 200.000 zamówionych egzemplarzy.
IM GROUP
IPS COMPUTER GROUP
MIRAGE
02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3.
WWW: http://www.imgroup.com.pl
cdv
BINK VIDEO
PC CD
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
IM GROUP
TEL (022) 833-39-56
ZAMAWIAJĄC PRZED PREMIERĄ OTRZYMUJESZ KOSZULKĘ

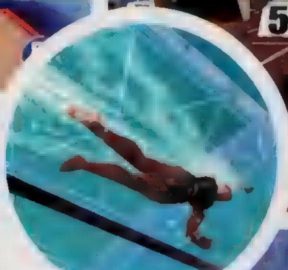
SYDNEY 2000

Igrzyska mamy już za sobą, więc teraz możemy zająć się grą o tematyce iście olimpijskiej.



- Wydawca: **Eidos Interactive**
- Producent: **ATD**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **139.00**
- Dystrybucja: **IM Group**
- Strona WWW: **www.olympicvideogames.com**
- Wymagania: **P233, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Win95/98**











Wreszcie zdobędziemy tyle złota, ile chcemy!



Jeśli chodzi o rynek konsolowy, to jest tu znacznie więcej gier sportowych. W przypadku PC jest już trochę gorzej, co nie znaczy, że beznadziejnie. Gry związane z olimpiadami mają długą tradycję, że wspomnę tylko „Calgary '88". Teraz jednak postarano się, aby zmagania lekkoatletów z całego świata przybliżyć graczom w bardziej przemyślanej formie. I trzeba to przyznać, „Sydney 2000" jest chyba najlepszą olimpiadą wydaną na PC-ta.

Pierwsze, co rzuca się w oczy (poza dość efektownym intrem, w którym możemy nawet zobaczyć Polaka), to spora liczba opcji. Oprócz wzięcia udziału we wszystkich dyscyplinach i medalowej klasyfikacji, pomyślano także o rozegraniu zawodów w pojedynczych dyscyplinach (i to zarówno samemu lub z kolegą), jak i trenowaniu swoich podopiecznych. Do wyboru mamy zawodników z 33. państw, którzy mogą brać udział w dwunastu dyscyplinach olimpijskich. Są to: bieg na 100 m., bieg na 110 m. przez płotki, rzut oszczepem, rzut młotem, trójskok, skok wzwyż, strzelanie do rzutek, pływanie na dystansie 100 m., skoki do wody z 10 m. wieży, podnoszenie ciężarów, sprint kolarski i slalom kajakowy. Widać więc, że gama dostępnych dyscyplin jest nie tylko spora, ale także i zróżnicowana. Nie będziemy się więc nudzić przed ekranem, a już na pewno nie oszczędzimy sobie palców i klawiatury. Najpierw zajmę się główną opcją gry, czyli olimpiadą. Po wybraniu imienia zawodnika, kraju, w jakiego barwach występujemy, przechodzimy do opcji treningu. I tu dopiero doznajemy przyjemności z posiadania „Sydney", bo na początku mamy przed sobą niewyraźnego słabeusza, z którego mamy zrobić olimpijskiego mistrza. Naszym zadaniem będzie aplikowanie mu odpowiednich ćwiczeń na siłowni i na bieżni, dzięki czemu będzie rosnąć jego siła, wytrzymałość, morale i umiejętności. Będziemy awansowali na coraz to wyższe poziomy umiejętności, wzrosną również wymagania, a gdy w końcu rozwiniemy maksymalnie naszą postać, będziemy mogli zweryfikować jej umiejętności w wyścigu o najwyższą stawkę - olimpijskie złoto. Od razu trzeba jednak zwrócić uwagę na fakt, że każda dyscyplina wymaga innego rodzaju ćwiczeń przygotowawczych - przy sprintach najważniejsza jest szybkość reakcji i klepania w klawisze, w strzelaniu - celność, a w podnoszeniu ciężarów - siła. Dlatego trening dla każdego zawo-

„Autorzy nie zawiedli - postawili na prostotę i funkcjonalność"

JAK W RZECZYWISTOŚCI

Jedną z trudniejszych dyscyplin są bez wątpienia skoki do wody. Najpierw czeka nas żmudne ustawianie sposobu wyskoku, zaplanowanie ewolucji i poziomu trudności, w końcu poprawne wykonanie wcześniejszych założeń. Tu musimy wykazać się nie tylko szybkością i koordynacją ruchów, ale także pamięcią, aby odpowiednio zrealizować wykonywaną kombinację. Można posiłkować się przyciskiem pauzy, i po wcześniejszym podejrzeniu kombinacji wklepać ją, ale nie zawsze jest to takie proste. Jak z tego wynika jest to dyscyplina wymagająca dużej precyzji i skupienia.





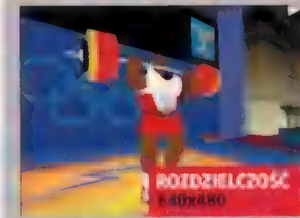


Cóż za mięsień trójgłowy!

OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „Sydney 2000", będzie działać na Twoim PC.

■ Komputer Testowy: **PII 266, 64MB RAM**



Werdykt: **Wygląda słabo, bo trzeba było sporo zredukować, aby uzyskać przyzwoitą płynność.**

■ Komputer Testowy: **PIII 800, 256MB RAM, GeForce 2 GTS**

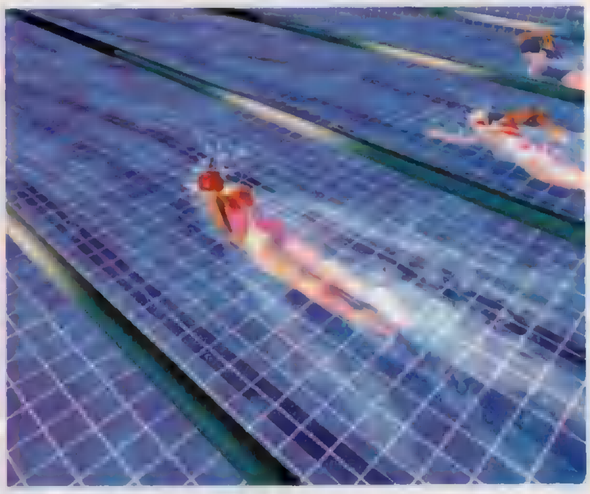


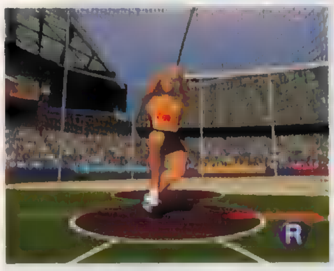
Werdykt: **Wszystko wygląda i chodzi idealnie. Gra nie skacze, a zawodnicy poruszają się jak żywi.**





Kolarze to wielkie luzaki!





dnika jest inny (byłoby absurdem, gdyby trenować postać „do wszystkiego"). To bardzo przedłuża długowieczność gry, bo żeby doprowadzić do poziomu olimpijskiego zawodników we wszystkich 12 dyscyplinach, trzeba naprawdę wiele czasu i cierpliwości.

Odwzorowanie nie tylko ruchów ludzkich mięśni, ale także olimpijskiej atmosfery, nie jest rzeczą prostą. Na szczęście grupa ATD znalazła

„Do wyboru mamy zawodników z 33. państw, którzy mogą brać udział w dwunastu dyscyplinach olimpijskich"

odpowiedni kompromis między wyglądem a właściwym klimatem gry. Postacie są bardzo dobrze animowane, wyraźnie widać, w jakiej dyscyplinie biorą udział. Poprawnie wygląda też otoczenie - stadion, publiczność - może nie jest to szczyt możliwości w dziedzinie grafiki komputerowej, jednak na pewno nie będzie raziła mała liczba szczegółów czy niewyraźne zarysy zawodników. Oprawa muzyczna też nie należy do złych - wiwatujący kibice, niezły komentator relacjonuje to, co obserwujemy na ekranie, a odgłosy zawodników w niektórych dyscyplinach są bardzo sugestywne - to wszystko tworzy odpowiedni klimat zabawy.

Teraz o sterowaniu, które w tego typu grach jest bardzo ważne. I tu autorzy nie zawiedli - postawili na prostotę i funkcjonalność - najczęściej do zabawy wystarczą trzy klawisze kierunkowe lewo i prawo (służą do nabijania pasków energii, dzięki czemu biegniemy, płyniemy, podnosimy siłę itd.) oraz przycisk Enter, który służy do skoków, rzutów, przeskakiwania płotków i wielu innych. Wszystkie dyscypliny są bardzo dobrze pomyślane, dzięki czemu nie są one ani zbyt skomplikowane, ani nazbyt proste. Dodatkowych punktów dodaje grze możliwość rywalizacji kilku graczy, dzięki czemu zmagania stają się jeszcze bardziej emocjonujące. Jedyne zastrzeżenia mam do rozłożenia klawiszy (szkoda, że nie można ich zmienić), przypisania płci do konkretnych dyscyplin (przykładowo, ciężary zawsze dla mężczyzn, a pływanie dla kobiet), nie mówiąc już, że występując w barwach Polski w olimpiadzie Arcade, raz byłem czarnoskórym, a innym razem białym. Poza tym, nie mam żadnych krytycznych uwag i mogę śmiało uznać „Syndey 2000" za udany produkt, szczególnie dla wielbicieli gier sportowych (z zacięciem do szybkiego klepania w klawisze). Wciąż marzy mi się większa liczba dyscyplin, bardziej realistyczna grafika, ale już teraz zabawa jest wyśmienita. Polecam.

BARON JACK

MOJE BIEDNE PALCE

Trudno jest odwzorować sposób poruszania się zawodników bez uciekania się do szybkiego klepania w jeden lub dwa klawisze. Takie rozwiązanie przyjęto też w opisywanej grze. Szybko wciskając na przemian lewo i prawo, biegniemy, płyniemy, podnosimy siłę itd. Problem leży w tym, że nasze palce męczą się i mamy coraz słabsze wyniki. Dlatego nie polecam grać w grę dłużej niż godzinę, dwie. Inaczej po prostu nasze paluszki spuchną, zesztywnieją, a klawiatura w końcu odmówi posłuszeństwa. A chyba żadnej z tych rzeczy nie chcielibyśmy doświadczyć. Polecam rozgrywkę razem z drugą osobą, szczególnie do naciskania pomocniczego klawisza (przeskakiwanie płotków, podnoszenie ciężaru, nawrót w pływaniu itp.). Nie każdy jednak dysponuje bratem „pod ręką".



■ **Za:** Prostota wykonania i realizacji dyscyplin sportowych, tryb treningu.

■ **Przeciw:** Nie do końca przekonywująca grafika.

ALTERNATYWNE ■ Brak

Gra, której w zasadzie trudno coś zarzucić, ale jednocześnie taka, która nie bardzo potrafi rzucić czymś na kolana.

WERDYKT

82%

AGHARTA



Czyli rzecz o tym, skąd się wzięły wściekłe małpy w Arktyce.



- Wydawca: **TopWare**
- Producent: **IQ Media Nordic**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **49.95**
- Dystrybucja: **TopWare**
- Strona WWW: **www.topware.pl**
- Wymagania: **P200, 32MB RAM, 8x CD-ROM, Win95/98**

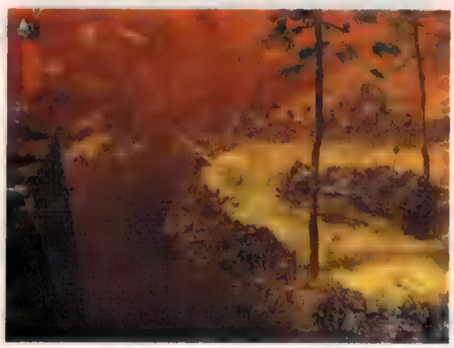
Historyjka przedstawia się następująco. Mała firma lotnicza prowadzona przez głównego bohatera stoi na skraju bankructwa. Wszystko co ma dwa skrzydła i śmigiełko, poleciało z dostawami żywności i leków dla ofiar trzęsienia ziemi w Japonii. Zostałeś tylko Ty, bez zleceń i perspektyw. Ty i Twój pies Murphy. Nic, tylko iść do knajpy i zalać się w trupa. I tak do będzie do czasu, gdy do Twojego hangaru zawita młoda kobieta. Będzie chciała, abyś odnalazł jej zaginionego w Arktyce ojca - naukowca. No i jak tu nie pomóc dziewczynie. Bierzesz więc swego wiernego pieska i lecicie. Aż tu nagle BUM, i budzisz się na glebie. Cóż począć - gramolisz się z wraku i ruszasz na poszukiwania.



Choć buduje klimat, nie potrafi go utrzymać.

„Agharta" to dość dziwny produkt. Jest tu dużo elementów typowej przygodówki, sporo akcji, czasem gra lekko pachnie survival-horrorem w rodzaju „Resident Evil". Takie koktajle różnie smakują. Ten na przykład jest nieco mdły. „Agharta" wciąga na chwilę, ale na dłuższą metę staje się monotonna i nużąca. Autorzy, grupa IQ Media, nie skupili się na żadnym z aspektów gry. Walka - jest, ale dlaczego są tylko trzy rodzaje broni, z czego jeden to kamienie, które tylko chwilowo ogłuszają przeciwnika. Ciskanie nimi w stada małp i pingwinów nudzi się po kilku minutach. Zagadki - są, ale w porównaniu z tym co oferują inne produkty... szkoda gadać.

Ale jest też kilka niezłych pomysłów. Na przykład nasz pies. Wierny zwierzak obroni nas przed napastnikami, możemy też kazać mu przeczesać lokację w poszukiwaniu przedmiotów (inna sprawa, że gdyby nie on, niektórych rekwizytów moglibyśmy nie znaleźć - są słabo widoczne).

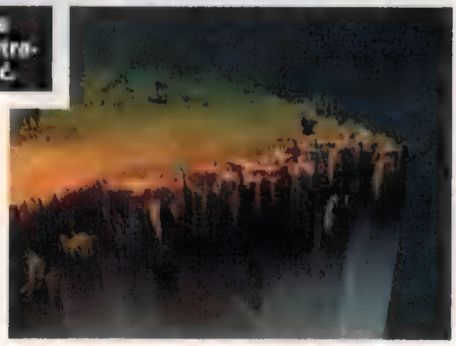


Największym atutem „Agharty" jest intrygujący rozwój akcji i tajemniczy klimat. Penetrując zniszczony obóz, w którym brak żywej duszy, oglądając monumentalne budowle niewiadomego pochodzenia, wreszcie obserwując dziwne, często zmutowane zwierzęta, zaczynamy snuć przypuszczenia. I tak, z ciekawości brniemy dalej. Takie momenty, jak widok dziwnego sterowca bombardującego las, skutecznie podsycają nasze zainteresowanie.

„Zostałeś już tylko Ty. Ty i Twój pies Murphy..."

Niezły klimat psują rozległe połacie terenu, które trzeba przebyć. Nie ma na nich nic interesującego, a wrogą zwierzynę lepiej kulturalnie wymijać szerokim łukiem, zamiast tłuc do upadłego.

Także grafika, choć ciekawie zrealizowana, raczej nikogo nie zachwyci. Jest czytelna, wyraźna, lecz kolorystycznie monotonna. Z drugiej strony jednak, to właśnie ona odpowiada za subtelny klimat rozgrywki. Podobnie z oprawą audio - niby jednostajna, a jednak dobrze się komponuje z grafiką.



Czy warto „Aghartę" kupić? No cóż, gra faktycznie należy do jednych z najtańszych na rynku. Ale, czy tylko to się liczy? Osobiście radzę dołożyć kilka złociszy i zafundować sobie produkt z prawdziwą klasą. Jeżeli lubisz przygodówki - kup „The Longest Journey", jeśli chcesz sobie postrzelać na przykład do mutantów, lepszym wyborem będzie „RE2" lub „Dino Crisis". Nie zrozum mnie źle: „Agharta" nie jest złą grą i możesz nieźle się bawić, śledząc rozwój historii. Ale fabuła to nie wszystko - liczy się także oprawa.

FAZI

- **Za:** Intryguje.
- **Przeciw:** Małe urozmaicenie rozgrywki.

Są lepsze przygodówki. Co nie znaczy, że ta jest zła.

WERDYKT 64%

ALTERNATYWNE Longest Journey 80% | Pompei 45%

5 gier przygodowych po polsku na 11 CD!

Super Pack

dobra cena 99 zł

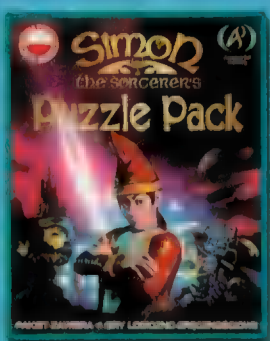
profesjonalna polska wersja językowa PL CODA



Mocno oparta na realiach nielinearna przygoda, która zapewnia autentycznie mocne przeżycia. Jesteś utalentowanym szpiegiem, który musi włamać się do Tower of London i skraść królewskie klejnoty koronne...



Wcielając się w rolę jednej z ośmiu postaci prowadzisz śledztwo: musisz dokładnie zbadać miejsce zbrodni, zebrać dowody, rozwiązać pobocznezagadki i wskazać winnego. Tu Sherlock Holmes by osiwiał,ale może Ty sobie poradzisz?



Pakiet gier logiczno-zręcznościowych, w które możesz pograć w domu czy też podczas przerwy w pracy. Gry, które wymagają logicznego myślenia i planowania, a zarazem odrobiny zręczności.



Pełna humoru opowieść o Flojdzie, którego piękna nieznajoma prosi o dostarczenie pewnej przesyłki. Oczywiście okaże się, iż przesyłka nie jest zwykła, a nieznajoma jest ściganą rewolucjonistką, ale w porównaniu z późniejszymi wydarzeniami to i tak bułka z masłem.



Iskrząca dowcipem gra przygodowa, której fabuła oparta jest na kpinie ze znanych legend i bajek. Główny bohater Simon w magiczny sposób przenosi się do baśniowego świata, gdzie czeka go szereg niesamowitych przygód.



5 znakomitych gier przygodowych na 11 CD!
Każda gra w polskiej wersji językowej!
Super-prezent dla każdego miłośnika przygodówek!

Detaliczna sprzedaż wysyłkowa
tel.: (0 22) 864-78-25
Juz dziś zamów grę a dostaniesz ją jako jeden z pierwszych w Polsce. Zero kosztów wysyłki.

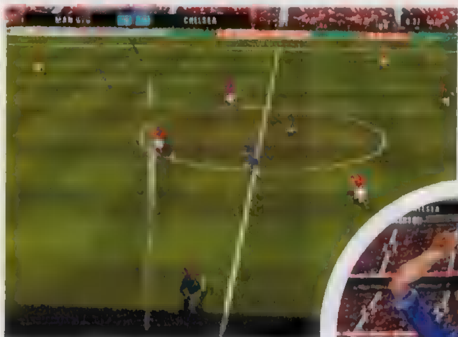
CODA
Wyłączny dystrybutor w Polsce
www.coda.com.pl

daydream

PREMIER FOOTBALL MANAGER 2001



Kolejna gra na licencji F.A. Premier League, tym razem dużo lepsza od swojej zręcznościowej odpowiedniczki.







- Wydawca: **Electronic Arts**
- Producent: **EA Sports**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **119.00**
- Dystrybucja: **IM Group**
- Strona WWW: **www.easports.com**
- Wymagania: **P266, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Karta 3D, Win95/98**

Gdy na rynku niepodzielnie króluje „Championship Manager 3" (wraz z rozlicznymi dodatkami), trudno jakiejkolwiek grze przeskoczyć mistrza. Po włączeniu „FM2001" już miałem nadzieję, że komuś się to udało. Jednak tylko do czasu, gdy wziąłem się za rozegranie pierwszego meczu.

Początek zapowiadał się nieźle - całkiem znośne intro, do wyboru ligi z ośmiu państw (Wielka Brytania, Szkocja, Niemcy, Włochy, Hiszpania, Francja, Holandia i Belgia), ogromna liczba opcji i tabelek. Zacząłem od wybrania drużyny i zabrałem się za jej zarządzanie. Pod swoją opiekę dostałem pełen skład (wraz z rezerwami i drużyną młodzieżową), finanse na rozbudowę stadionu i całej infrastruktury, transfery i wiele innych. Otrzymałem nawet swoją prywatną skrzynkę e-mailową, gdzie codziennie przysyłano oferty od innych menadżerów w sprawach transferów, raporty od swoich pomocników, informacje prasowe itp. Nie mogłem też narzekać na charakterystyki sportowców - bogata biblioteka prawdziwych zawodników składa się tysięcy graczy ze wszystkich kontynentów (nawet z zawodników nie grających w wypisanych powyżej ligach) - każdy z nich opisany jest przez statystyki z poprzednich sezonów, ale także własne preferencje, stan obecnej formy i inne. Nie gorzej było w kwestii ustawień drużyny - ogromna liczba taktyk, możliwości zmian, dokładne informacje o drużynach przeciwnika, tabele lig (łącznie



22. występujących w grze plus wszystkich pucharów). Słowem, jest tu prawie wszystko, co posiadał legendarny „CM3". O, chyba powstała wreszcie jakaś porządna alternatywa dla mistrza, jednak gdy odpaliłem mecz, załamałem się. Zacznijmy od tego, że mamy cztery sposoby na uzyskanie wyników meczu - pełny mecz (uruchomiony pewnie na enginie „FA Premier League Stars 2001"), skróty z najciekawszych sytuacji, przyspieszony rzut poglądowy w formie tekstowej (coś jak w „CM3") i od razu podany wynik. I tu widać pierwszą, poważną wadę „FM2001" - zawodnicy to ofermy, lebiegi i ślepcy. Bo jak wytłumaczyć fakt, że z dziesięciu sytuacji „sam na sam" najlepsi napastnicy świata marnują wszystkie swoje szanse, strzelając w publiczność? Myślę sobie, wypadek, zdarza się. Rozgrywam kolejny mecz (tym razem już same „gorące momenty"), a tu nie ma zmian! Wszystkie bramki padały z dalekiej odległości, piłka odbijała się od bramkarza, po czym turlała się do bramki. I tak prawie przez cały czas. Podobnie niesprawiedliwie było w trybie natychmiastowego losowania - ten sam mecz przegrywałem ciągle 0:1, 8 razy, mimo zmian taktyki i zawodników. Nie chce już mi się nawet wspominać o grafice w małej rozdziałce (640x480 podczas meczów) i przenikających się zawodnikach.

Jest to typowy przykład wspaniale zapowiadającej się gry, która ma na tyle niedopracowane istotne elementy, że ocena końcowa musi zostać obniżona. Szkoda, naprawdę wielka szkoda.

BARON JACK

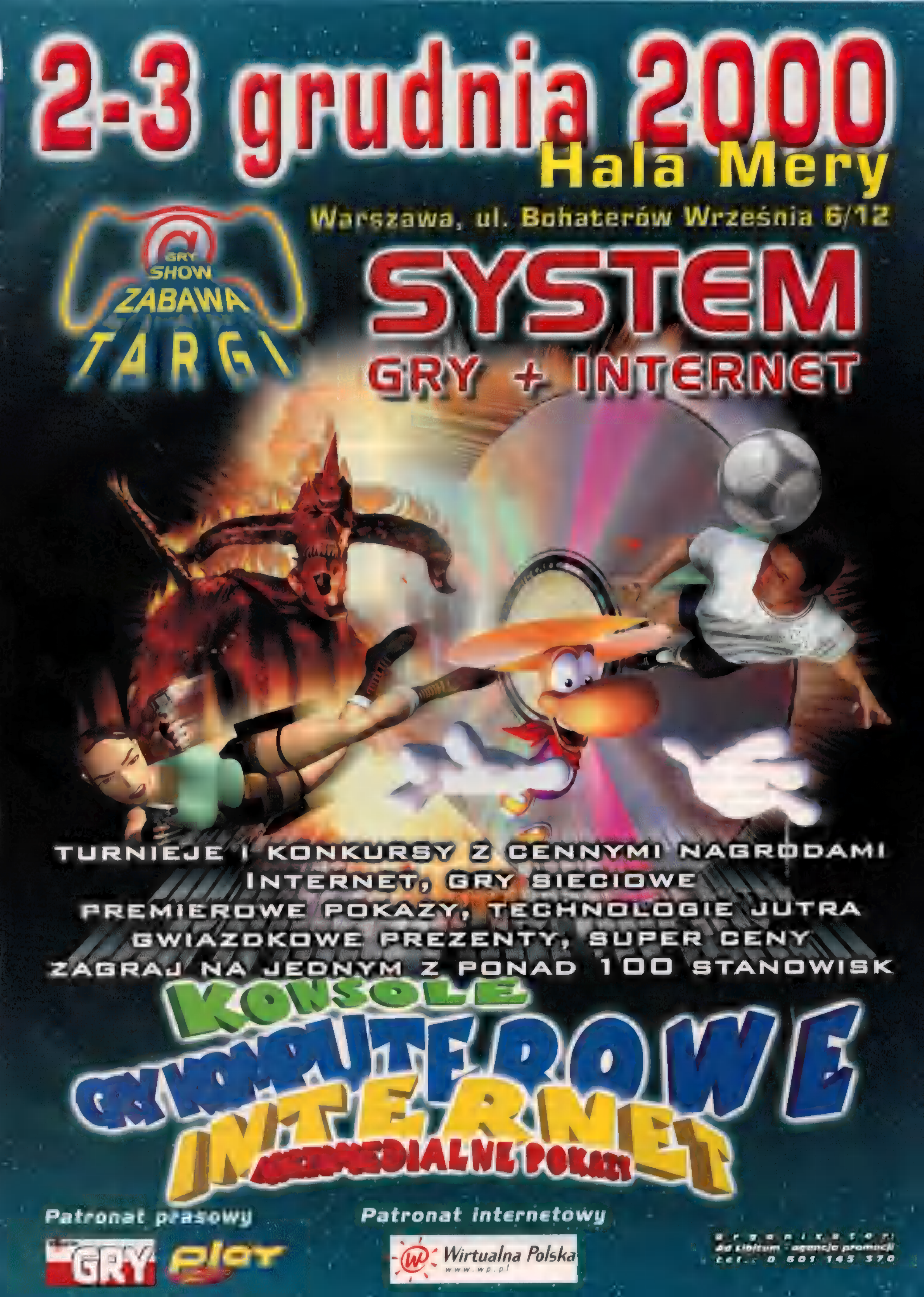
Za: Bogate statystki, dużo lig i pucharów.

Przeciw: Grafika i zachowanie zawodników, złe generowanie wyników meczy.

Tak niewiele brakowało, aby zbliżyć się poziomem do „CM3"... Przez idiotyczne błędy gra wciąż pozostaje w drugiej lidze.

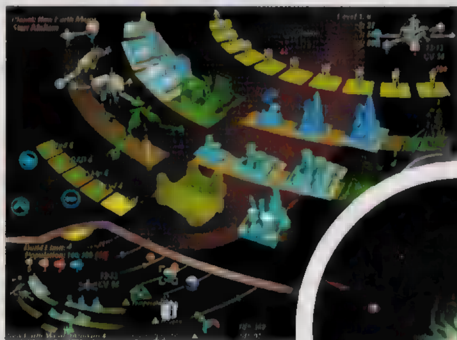
WERDYKT 69%

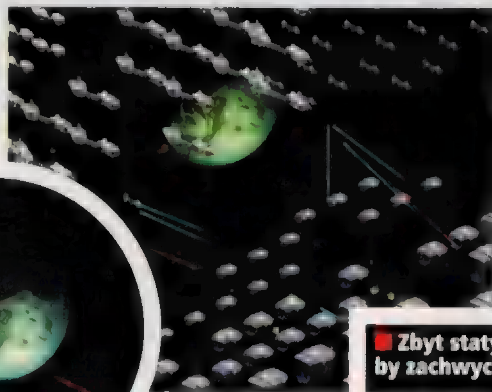
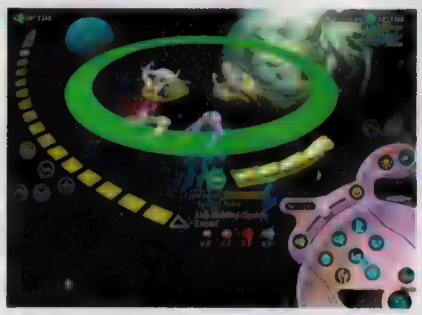
ALTERNATYWNE Championship Manager 3 96%


2-3 grudnia 2000
Hala Mery
Warszawa, ul. Bohaterów Września 6/12
GRY
SHOW
ZABAWA
TARGI
SYSTEM
GRY + INTERNET
TURNIEJE I KONKURSY Z CENNYMI NAGRODAMI
INTERNET, GRY SIECIOWE
PREMIEROWE POKAZY, TECHNOLOGIE JUTRA
GWIAZDKOWE PREZENTY, SUPER CENY
ZAGRAJ NA JEDNYM Z PONAD 100 STANOWISK
KONSOLE
GRY KOMPUTEROWE
INTERNET
MULTIMEDIALNE POKAZY
Patronat prasowy
GRY
Patronat internetowy
Wirtualna Polska
www.wp.pl
organizatorzy
tel.: 0 601 145 370

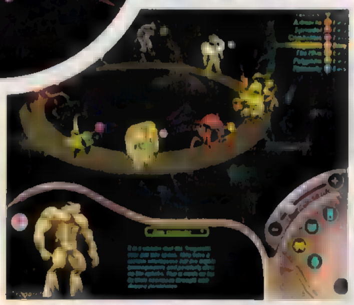
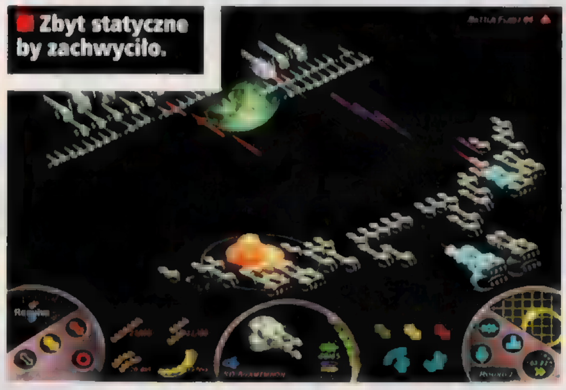
REACH FOR THE STARS

Czasami sięgnięcie gwiazd nie wystarcza, by odnieść sukces. Tak właśnie jest teraz.



- Wydawca: **SSI**
- Producent: **SSG**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **99.00**
- Dystrybucja: **Play-It**
- Strona WWW: **www.ssg.com.au**
- Wymagania: **P233, 64MB RAM, 4x CD-ROM, Win95/98**

Zbyt statyczne by zachwyciło.

Kosmos fascynuje nie tylko idiotów w białych kitlach, pragnących wcisnąć nam banał o tym, „że się kręci" czy inne dziadostwo (a gdzie słonie i żółw?). Tak naprawdę dopiero pewien początkujący reżyser, producenci snacków i sprzedający groby na Marsie dostrzegli rzecz najważniejszą - na tym da się zrobić kasę! Ale nie za wszelką cenę...

„RftS" ma bardzo interesującą tradycję. Na Zachodzie w połowie lat 80. pojawiła się bowiem klasyczna planszówka, do której sięgają teraz ludzie z SSI. Jeżeli ktoś próbuje wcisnąć Ci strategię turową, mamiąc jednocześnie możliwościami podboju galaktyk - przypatrz mu się dobrze. Odpalenie „Reach for the Stars" cofnęło mnie w czasie o kilka lat. Dokładnie do chwili, gdy renderowane ikonki i ściśle wytyczone szlaki rozwoju technologicznego wyszły z mgły bezładnej siepaniny, jaka miała wtedy miejsce. Zarządzając powierzoną nam rasą (mamy do wyboru spośród kilku niezwykle zróżnicowanych gatunków), musimy doprowadzić do podboju całej galaktyki i wyeliminowania konkurencji. Banalne, owszem, ale na tym nie koniec. Dzięki zastosowaniu zróżnicowanej fizjologii każda z ras skazana jest na kolonizację planet danego typu. Przez to pokojowa koegzystencja z konkurencją staje się nieco utrudniona, jeśli choć jeden z graczy zacznie stosować taktykę wymiatania.



Rzecz najważniejszą dla gry strategicznej - zarządzanie planetami, zasobami i odkrywanie technologii, szybko oddamy w ręce komputera, który radzi sobie z tym doskonale, a z racji małego zróżnicowania w tej materii, prowadzenie jej osobiście jest bardzo nużące. Technologie różnią się tylko numerkami przy nazwach, co bardzo zniechęca do czynienia jakichkolwiek inwestycji w tej materii. Walka, prawdziwe jądro rozgrywki, w dużej mierze uzależniona jest od ustawienia formacji na początku bitwy. Potem, w zasadzie możemy ze szklanką burbona w garści przypatrywać się zadymie z punktu widzenia kibica. To niestety generalna wada tej gry. Nie pozwala ona na żadne zagłębienie się w rozgrywce i sprowadza gracza do punktu obserwatora zapełniającego komputerowe queue (kolejki wykonywania zleconych działań).

Grafika i oprawa muzyczna strategii turowych dawno legły w lamusach, nad wejściem do których czyjaś ręka napisała - NIE TYKAĆ! Mimo przeuroczego wokalu „pokładowej Maryśki" i dwóch brzdękających kawałków w tle, cała reszta jest tak bardzo średnia, jak jajecznica na obiad. Proste, niewyszukane ikonki (czasami mające niewiele wspólnego z ukrywającą się pod nimi treścią) i brak jakiegokolwiek ruchu, są wręcz irytujące. Polecamy turpistom!

Wielkim plusem tego bardzo przeciętnego produktu jest dołączony doń edytor. Czasami jego brak na płycie z pierwszoligową grą budzi niesmak, zaś dla produktu drugo- czy trzecioligowego bywa ostatnią deską ratunku. Urządzenie, jakie nam tutaj dano do ręki jest bardzo mocarne. Umożliwia nie tylko dowolne układanie scenariusza, ale także pozwala tworzyć własną rasę, drogę rozwoju technologii i zmieniać parametry jednostek. W zasadzie tylko użycie tego cudeńka wywindowało ocenę produktu SSI, reszta jest nad wyraz przeciętna. **BLACK MAIL**

„Zbyt wiele tutaj uproszczeń. Już na początku zabija to ducha gry!"



Za: Wspaniały edytor, zróżnicowanie ras.

Przeciw: Średnia grywalność, przestarzała wizualizacja.

Tylko i wyłącznie dla maniaków i rasowych strategów. Cała reszta odrzuci ją w panice.

WERDYKT 71%

ALTERNATYWNE
- Master of Orion
- Alpha Centauri 85%

CARMAGEDDON TDR 2000

Uwaga! Szalenie niebezpieczna choroba znana potocznie jako „Carmageddon", atakuje!









Zasady gry z perspektywy poprzednich części, nie zmieniły się znacząco.

- Wydawca: **SCI**
- Producent: **Torus Games**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **99.00**
- Dystrybucja: **LEM**
- Strona WWW: **www.carmageddon.com**
- Wymagania: **PII 266, 32MB RAM, 8x CD-ROM, Win 95/98**

Na początku objawia się niechęcią do poruszania się pieszych po ulicach. W następnym etapie na twarzy chorego pojawia się koszmarny, trudny do opisania grymas. Potem przychodzi kolej na mdłości i wymioty. W ostatnim stadium pacjent nie wytrzymuje - wsiada do samochodu i dokonuje makabrycznego żniwa...

Po raz pierwszy zaraza „Carmageddon" zaatakowała w 1997 roku. Cierpiało na nią miliony młodych ludzi na całym świecie. Niektórych, zwłaszcza tych mniej odpornych dręczy do dnia dzisiejszego. Innych, którzy zdołali wyleczyć się z pierwszej zarazy, zaatakował zmutowany wirus „Carmageddon 2". Nie dawał się niestety tak łatwo zwalczać jak jego pierwsza odmiana. Większość tych, którzy się z nim zetknęli, nie wyleczyła się do tej pory. W roku 2000 pojawia się kolejna wersja zgnilizny - „Carmageddon The Death Race 2000". W stosunku do poprzednich odmian wiele się w nim zmieniło. Jednak ludzki organizm w międzyczasie uodpornił się i siła przerażającego „TDR 2000" gwałtowanie osłabła. Tekst, który teraz czytasz jest szczepionką, która może Cię uchronić! Uważaj jednak, bo takie antidotum, jeśli się z niego nieumiejętnie korzysta, też może być groźne...

„TDR 2000" w bardzo efektownie i starannie zrobionym intrze próbuje przekonać do siebie fabułą. Mowa w niej o tym, jak to w przyszłości ludzkie zasady zaczynają odgrywać coraz mniejszą rolę w codziennym życiu. Zresztą to, co się dzieje, trudno nazwać „życiem". Ubóstwo, przestępczość, bezsilność skorumpowanych władz spowodowały, że śmierć w tym okropnym świecie stała się oczekiwanym wybawieniem. Ktoś postanowił się temu sprzeciwić. Wybudowano wielkie, dokładnie strzeżone metropolie zwane Subatami. Za niemałe pieniądze można było żyć w takim mieście - bez strachu i ubóstwa - przeciwnie - komfort i święty spokój były tam na porządku dziennym. Nie ma jednak róży bez kolców - poza Subatami społeczeństwo stawało się coraz bardziej zdesperowane, zawistnie przyglądało się rajskiemu życiu mieszkańców metropolii. Zaczęto atakować Subaty. Z miesiąca na miesiąc ataki nasilały się. Po jakimś czasie ochrona miast musiała temu zaradzić i niszczyła najeźdźców bronią chemiczną i atomową. Skutek takich działań był koszmarny - społeczeństwo zaczęły wyniszczać choroby popromienne. Nienawiść ku mieszkańcom Subatów zaczęła narastać, aż





LUDZIE, ZOBIE CZY ROBOTY?

Ponieważ „Carmageddon" wywołuje kontrowersje na całym świecie, jego autorzy postanowili jakoś się wykpić. W niektórych wersjach gry, zamiast ludzi, po ulicach łażą zombie, mające zamiast krwi zieloną maź. W jeszcze mniej liberalnych krajach główny bohater musi rozjeżdżać roboty. W Polsce natomiast główną atrakcją są najzwyklejsi ludzie. Cieszycie się?

OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „TDR 2000", będzie działać na Twoim PC.

■ Komputer Testowy: **Celeron 400, 64MB RAM, Voodoo 3 16MBD**



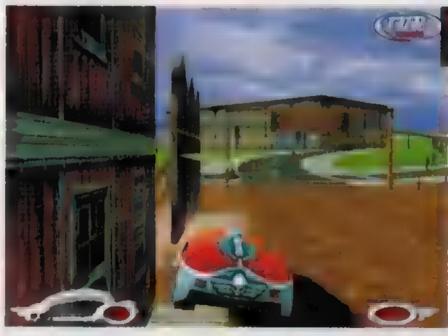
Werdykt: Ograniczone detale, ograniczona widoczność, ograniczona liczba elementów na ekranie... wtedy chodzi płynnie.

■ Komputer Testowy: **Celeron 533, 128MB RAM, GeForce**

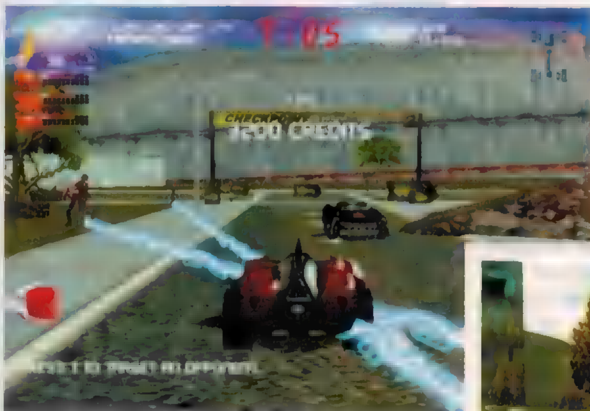


Werdykt: Przy maksymalnych detalach potrafi skakać, zwłaszcza kiedy na ekranie jest dużo przeciwników.





■ **Brum, brum, brum,brum.**







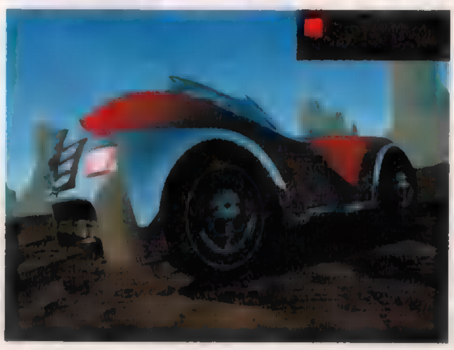
w końcu rozpoczęła się walka pomiędzy dwoma odległymi od siebie światami. Ty jesteś jednym z uczestników tej walki...

Zasady gry z perspektywy poprzednich części, nie zmieniły się znacząco. Nadal głównym celem jest zabicie jak największej ilości osób za pomocą samochodu. Najmniej punktowane są morderstwa dokonywane w zwyczajny sposób, poprzez rozjechanie jednego przechodnia. Większą ilość punktów otrzymamy za dokonanie masowego mordu, przejechanie kogoś przy okazji hamowania na ręcznym, itp. Prócz punktów zyskujemy w ten sposób również bardzo cenny, ciągle uciekający czas. Innym sposobem na ukończenie „wyścigu" jest rozwalenie wrogich wozów. Jest to znacznie trudniejsze zajęcie niż rozjeżdżanie przechodniów, ponieważ samochody przeciwników to opancerzone - to przedziwne monstra. Ostatnią i najbardziej moralną (jeśli w ogóle można wypowiadać to słowo przy tej grze) formą wygrania jest zaliczenie wszystkich checkpointów i ukończenie wszystkich okrążeń. Sami autorzy zastrzegają jednak w instrukcji, że jest to forma... nudna. I tu właśnie ujawnia się największa wada „Carmageddona TDR 2000". O ile poprzednie części z pewnością nie można było nazwać nudnymi, to teraz trudno jest jednorazowo wysiedzieć przy produkcie SCI więcej niż pół godziny. Poprzednio miasta, po których się ścigaliśmy były bardzo duże i trudno było w szybkim czasie poznać wszystkie gnieżdżące się w nich zakamarki. To była główna cecha, oprócz zabijania, dzięki której program przyciągał do siebie graczy. Teraz nie można oprzeć się wrażeniu, iż miasta uległy drastycznemu skurczeniu. Poza tym nasze ofiary nie są już tak bardzo zróżnicowane. Większość wygląda bardzo podobnie. Na szczęście, jak mówi przysłowie, skoro jest kij, to musi być i marchewka. Marchewką jest w tym przypadku dodanie wątku fabularnego do niektórych wyścigów. Od czasu do czasu przyjdzie nam wypełnić jakąś misję. Zadania nie odbiegają jednak znacząco w swej formie od głównych tematów gry, jakimi są zabijanie i niszczenie.

Oczywiście, tak jak w poprzednich częściach, tak i tutaj na swojej drodze spotkasz mnóstwo dżingli. Poczynając od tych z dodatkowym czasem, poprzez zawierające porcję kasy, a kończąc na takich, które posiadają bardzo mocną broń. A broń z pewnością się przyda, ponieważ gra jest trudna. Przybrali na sile nasi przeciwnicy, których samochody są bardzo odporne na nasze „podrywy". Poprawiła się także sprawność fizyczna przechodniów, którzy z ospałych mułów zmienili się w wysportowanych sprinterów. Ich zwinność jest niemal taka, jaką możemy zaobserwować u przechodniów w „Midtown Madness" czy „Driverze". Grafika, jeśli postawimy obok niej tę z części pierwszej, wygląda jak dzieło sztuki. Jeśli porównamy ją do „Carmageddon 2", okaże się, że skok jakościowy nie jest już taki duży. Irytujące jest to, iż nawet na mocnym sprzęcie prędkość animacji potrafi znacznie spaść w zależności od tego, co aktualnie dzieje się na ekranie. Grze towarzyszy industrialna muzyka zespołów „Utah Saints" i „Plague", która doskonale pasuje do tego, co dzieje się na ekranie.

Generalnie, trzecia część najbardziej kontrowersyjnej samochodówki wszech czasów nie jest może nieudana, lecz autorzy mogliby znacznie bardziej ją dopracować. Suche fakty, które zachęcają do kupna na pudełku (50 samochodów, 48 wyścigów, 9 lokacji) nie znajdują niestety odzwierciedlenia we właściwej rozgrywce. „Carmageddon 3"? Owszem, ale tylko dla maniaków serii.

KRZYCHOO



■ **Za:** Wątki fabularne, klimat.

■ **Przeciw:** Słaby engine, mało innowacji.

Mało innowacyjny, lecz wciąż ten sam stary, dobry i chory „Carmageddon".

WERDYKT 72%

ALTERNATYWNE ■ Carmageddon 2: Carpocalypse Now 84%

STAR TREK: NEW WORLDS



Nowe światy... czyż nie marzyliśmy o odkryciu czegoś równie fascynującego?

- Wydawca: **Interplay**
- Producent: **14 Degrees East**
- Premiera: **Listopad**
- Cena: **Tel.**
- Dystrybucja: **CD Projekt**
- Strona WWW: **www.cdprojekt.com.pl**
- Wymagania: **PII 300, 64MB RAM, 6x CD-ROM, Karta 3D, Win 95/98**



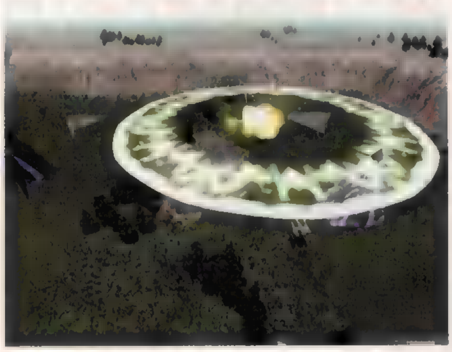
O ile jednak dla niektórych ów nowy wymiar może kojarzyć się co najwyżej z wyprawą w bieszczadzkie ostępy czy helskie molo, o tyle dziś nawet najwięksi lenie nie muszą odrywać się od swych kompów. Jeśli jeszcze do tego kochają obcisłe trykociki i lycrowe spodenki, spędzają godziny na śledzeniu Dziennika Gwiezdnego... zerknijcie niżej!

Przeklęci Romulanie znów testowali swoje zabawki na jednym z gwiezdnych poligonów. Ale nie zawsze wszystko idzie zgodnie z planem. Eksplozja (spowodowana obecnością klingońskiego statku szpiegowskiego) zmiotła część personelu i spory kawałek Ziem Niczyich (leżących na pograniczu Federacji, Imperium Klingońskiego i planet Romulan). Poza olbrzymim BUUM i kilkoma przekleństwami astrogeografów miotających się przy swoich mapach, na kartach galaktyki pojawiły się wrota do nowego uniwersum. Świat równoległy - marzenie senne każdego fizyka. Tabula Rasa..., właśnie tak nazwano ten wymiar. Nowy - oznacza pusty. Pusty - oznacza gotowy do zasiedlenia. Gotowy do zasiedlenia... ludzie to baaardzo

„Zbyt wiele tutaj uproszczeń. Już na początku zabija to ducha gry!"

stary gatunek o konserwatywnych zachowaniach. Nie ważne, czy czynili to pod płaszczykiem naukowej dociekliwości czy „posłania", szepczącego im imperialne bajeczki o władzy. Trzy wielkie nacje ruszyły przez Ziemie Niczyje na łeb, na szyję. Czas kolonizacji nadszedł!

Jesteś dowódcą, jednym z dziesiątków oficerów, którzy żądni sławy wylegli na tereny nowego świata. Możesz opowiedzieć się po jednej z trzech stron konfliktu (bojowi Klingoni, scientolodzy romulańscy czy też szukający nowych sojuszników Federaci) i spróbować swych sił. Każda z tych stron posiada bardzo charakterystyczne dla siebie jednostki, technologie i drogi rozwoju. Nie widać tego jednak po budowlach, które są w zasadzie jednakowe dla każdej z ras. Jest to sporym ułatwieniem, ale jednocześnie i znacznym uproszczeniem, które może nie przypaść do gustu fanatykom serialu. Tworzenie bazy i zarządzanie jej zasobami jest bardzo proste i sprowadza się do wykorzystania kilku materiałów wydobywanych w pobliżu. W porównaniu z innymi RTS-ami, zastosowanie aż sześciu materiałów wydaje się być lekką przesadą i rzeczywiście - w momencie, w którym musimy rozegrać szesnaście misji w każdej z kampanii, czasami zaczynamy się miotać. Co prawda model utrzymania bazy,



dzięki zastosowaniu łatwego systemu zarządzania energią, jest prosty, ale zdobywanie materiałów to głównie wydobycie i walka o nowe pola z kruszcem. Gra więc w zasadzie sprowadza się do tłuczenia nowych jednostek, szkolenia i pilnowania stref działania. Jedną z nielicznych nowości jest wprowadzenie szkolonej kadry, którą można skierować do konkretnych budowli (lekarzy do szpitali, inżynierów do laboratoriów etc.), zwiększając jej efektywność. Wyraźniejszy podział następuje w siłach zbrojnych, a konkretniej - w uzbrojeniu ofensywnym, które wyraźnie faworyzuje Klingonów, dając jednak każdej ze stron tylko po pięć typów machin wojennych.

Zastosowanie engie'u 3D do prezentacji rozgrywki nie jest niczym nowym w RTS-ach. „ST: NW" wypada jednak w porównaniu z konkurencją dość blado i to nie ze względu na elastyczność „silnika" (która jest bardzo dobra i nie powoduje „czkawki" nawet na słabszych konfigach), ale jego efektywność. Brak tu wielkich eksplozji, powalającej na kolana szczegółowości tekstur czy wielkiego zróżnicowania kolejnych map. Poprawność - oto słowo doskonale opisujące tę grę. Jeśli chcecie czegoś porywającego, nowego i niecodziennego... musicie jeszcze poszukać.

SICARII

- **Za:** Szybkość rozgrywki, łatwość zarządzania.
- **Przeciw:** Średnia wizualizacja, dziwny interfejs.

ALTERNATYWNE Starcraft

Prosta i bardzo przyjemna. To wszystko, co mogę o niej powiedzieć.

WERDYKT 62%


WSTĄP DO ŚWIATA
MAGII I MIECZA
HEROES III OF MIGHT AND MAGIC
ARMAGEDDON'S BLADE
HEROES III OF MIGHT AND MAGIC
CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC
POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
OD A DO Z PO POLSKU
NEW WORLD COMPUTING®
3DO
COMPUTER GROUP
GROUP
02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3.
Tel. (22) 642 27 66 lub 642 27 68. Fax 642 27 69.
Dystrybucja: IM Group
WWW: http://www.imgroup.com.pl
Copyright © 2000 3DO Company oraz logo 3DO Company są zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy 3DO Company. Heroes of Might and Magic, Might and Magic i Crusaders są znakami towarowymi firmy 3DO Company. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie inne znaki towarowe należą do odpowiednich właścicieli.
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
IM GROUP
TEL (022) 833-39-56
ZAMAWIAJĄC PRZED PREMIERĄ
OTRZYMUJESZ KOSZULKĘ

MIDNIGHT RACING

Gdy nadejdzie północ, rozpocznie się koszmar...







Graficzny majstersztyk? Chyba nie...

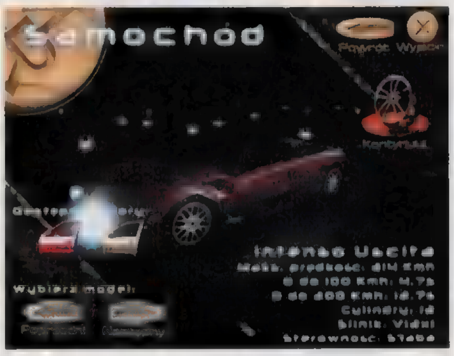
- Wydawca: **TopWare**
- Producent: **Bright Star**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **69.95**
- Dystrybucja: **TopWare**
- Strona WWW: **www.topware.pl**
- Wymagania: **PII 233, 32MB RAM, 6x CD-ROM, Karta 3D, Win95/98**

Jeśli przyrównałbym tytuły gier wyścigowych do marek samochodów, to najnowszy „Need For Speed" byłby szpanerskim BMW, „Grand Prix 3" dostojnym Jaguarem, a „Midnight Racing" - nie obrażając nikogo - kanciastym i mało atrakcyjnym Tico.

Jednak między rynkiem samochodów a rynkiem gier istnieje pewna różnica: o ile na kiepski samochód niektórzy są po prostu skazani, to na niedopracowaną grę nie jest skazany nikt! Różnica ceny między Tico a BMW jest kosmiczna i znów - gdyby zestawić gry z samochodami - przy 69,95 zł, które trzeba wydać na „Midnight Racing", „Need For Speed: Porsche 2000" powinien kosztować ok. 400 zł. A tak nie jest. I chwała Bogu!

Z omawianym dziś tytułem zetknąłem się po raz pierwszy parę miesięcy temu, gdy pojawiło się jego nie interaktywne demo. Wtedy byłem zdumiony - grafika faktycznie nie pozostawiała wiele do życzenia. Efekt szybkiej, nocnej jazdy rzeczywiście był świetny: wyłaniające się z mroku światła samochodów jadących z przeciwka, pojawiające się co i raz zakręty, tunele, skrzyżowania - wszystko to okraszone świetną animacją. Podobnie jest w pełnym produkcie. Muszę przyznać z ręką na sercu, że do grafiki w





„Midnight Racing" trudno jest się przyczepić. Trzeba jednak przypomnieć autorom gry oczywistą, lecz szalenie ważną regułę: że grafiką serca gracza nie da się zdobyć - i to sformułowanie idealnie zdaje się pasować do „MR".

Teoretycznie gra ma wiele do zaoferowania. Autorzy krzyczą napisami na pudełku: „Szesnaście samochodów! Dziesięć torów o zróżnicowanym poziomie trudności! Możliwość obserwowania wyścigu z dwunastu różnych kamer! Spektakularna jazda!". Dopiero po krótkiej przejażdżce widać, jak wielka różnica istnieje między teorią a praktyką. Samochody są zróżnicowane, lecz sprowadza się to w zasadzie tylko do wyglądu, wszystkie prowadzi się podobnie. Dziesięć tras mogłoby robić wrażenie, gdyby nie uczucie, że miejscami pozamieniano w każdej z nich tylko zakręty, wzgórza i skrzyżowania. Spektakularna jazda? Hmm... i tu tkwi największy problem. Brak realizmu jestem w stanie znieść, lecz to z czym mamy do czynienia w „MR" przeszło moje pojęcie. Samochód zachowuje się czasami bardzo dziwnie, nie bacząc na prawa fizyki, a jazda jest trudna i męcząca. Co więcej, inni kierowcy również nie potrafią opanować swych aut. Najbardziej komiczne (choć może „żałosne" będzie tu lepszym określeniem) jest zachowanie kierowców ciężarówek nadjeżdżających z przeciwka - zupełnie, jakby w kabinach siedzieli pijani psychole. Tiry z zadziwiającą zwinnością wpadają nagle na przeciwległy pas, a następnie na pobocze, by zatrzymać się na jakiejś przydrożnej przeszkodzie. Zrozumiałbym, gdyby przytrafiało się to raz na jakiś (i to długi) czas. Ale w „MR" taka sytuacja zdarza się prawie z każdą napotkaną ciężarówką.

Nie znęcajmy się nad biedną grą dłużej, bo w końcu jest to czyjaś ciężka praca. Lecz niestety „wysiłek" ten nie jest wart ceny, której się za nią żąda. Prawie siedemdziesiąt złotych to stanowczo za dużo, jak na tak niedopracowany produkt, jakim jest „Midnight Racing". Nawet pełne zlokalizowanie gry nie jest w stanie uratować jej przed wysokimi wymaganiami graczy. **KRZYCHOO**

Za: Grafika - w pełni zasłużenie.

Przeciw: Wszystko poza grafiką.

Pięknie wyglądający tort o smaku szpinaku.

WERDYKT 45%

ALTERNATYWNE NFS: Porsche 2000 **91%** Need For Speed 4 **90%**

HARDWARE

CO W SPRZĘCIE PISZCZY. HARDWARE'OWY PRZEGLĄD RYNKU

DVD ENCORE 12x iNFRA

Marki Creative nie trzeba chyba nikomu bliżej przedstawiać. Sprzęt tej renomowanej firmy to m.in. doskonałe karty muzyczne, graficzne, a także zestawy DVD z serii ENCORE. Dzisiaj przyjdzie nam się zmierzyć z modelem DVD ENCORE 12x iNFRA.

- Producent: **Creative Labs (IRL) Ltd.**
- Cena: **195 USD + VAT**



Zestaw składa się z odtwarzacza DVD 12-krotnej prędkości, karty dekodera MPG-2/AC3 Dxr3, pilota, sterowników, kompletu kabli oraz dodatkowego oprogramowania (w tym dwie gry DVD: „Outcast" i „Super Speedway"). Należy przyznać, że sporych rozmiarów pudełko ma dość bogatą zawartość, za co na wejściu opisywanemu zestawowi należą się pierwsze punkty. Sam napęd prezentuje się estetycznie.

Na przednim panelu ma zamieszczone wejście na słuchawki, pokrętło do regulacji natężenia dźwięku oraz przycisk wysuwania płyty. Karta dekodera wyposażona została w wyjście telewizyjne, złącze do przyłączenia karty dźwiękowej, wyjście S/PDIF umożliwiające podłączenie wzmacniacza w technologii AC-3, wyjście Dolby Surround oraz wejście/wyjście VGA. Instalacja zarówno karty, jak i odtwarzacza jest prosta i nie powinna nastręczać żadnych trudności średnio doświadczonym użytkownikom pecetów. Miłym akcentem jest to, że dołączona instrukcja posiada także polską sekcję językową. Tu Creative zyskuje po raz drugi. Instalacja sterowników i oprogramowania to sama przyjemność, co nieczęsto zdarza się w systemie Windows 98. Właściwie po ok. 15 minutach zestaw jest już w pełni gotowy do użytkowania, a widz może zasiąść wygodnie w fotelu i dać się porwać filmom zapisanym w technice cyfrowej. Za to należy przyznać kolejny duży plus. Jedynym, ale należy to podkreślić z pełną mocą, że sporym mankamentem - jest zbyt krótki kabel łączący kartę z telewizorem. Aby wszystko poprawnie podłączyć, konieczne może się okazać małe przemeblowanie. W „praniu" iNFRA sprawia się już jednak bez zarzutu. Nawet na stosunkowo wolnym komputerze (Celeron 266) zapewnia zarówno na monitorze, jak i telewizorze nieskazitelny i krystalicznie czysty obraz pozbawiony drgań i zakłóceń. Układ dynamicznego likwidowania przeplotu zastosowany przez producenta w dekoderze Dxr3 sprawia, że obraz pozbawiony jest nieprzyjemnego efektu powstawania „ząbków" i zniekształceń wokół poruszających się obiektów, a także na obrzeżach ekranu. Nie powoduje również żadnych kłopotów przy odczycie płyt (formaty CD, CD-R, CD-RW, DVD i jeszcze kilka innych mniej popularnych), nawet tych nieco porysowanych. Oznacza to, że układ korekcji błędów odtwarzacza sprawuje się bez zarzutu. Jako odtwarzacz CD działa zresztą z zadowalającą prędkością (40x), a prędkość 12x dla krążków DVD jest obecnie rekordem. Dla potencjalnego fana technologii DVD pozostaje odwieczne pytanie: kupić, czy nie kupić? Obiektywnie należy stwierdzić, że Creative iNFRA 12x zasługuje na najwyższe noty i oferuje wspaniałą jakość obrazu i dźwięku. Pamiętać jednak należy o tym, że aby oglądać film na ekranie telewizora, trzeba mieć włączony komputer. Niektórym taki duet może nie przypaść do gustu. Ci użytkownicy powinni raczej pomyśleć o stacjonarnym odtwarzaczu DVD podłączanym bezpośrednio do telewizora. Jeżeli jednak ktoś planuje cieszyć oko również grami DVD, a te w stosunku do ich cedekowych kuzynów bywają baaardzo rozbudowane, to Creative iNFRA 12x jest właśnie tym, czego szukał i nie powinien wahać się ani chwili.

MASTERMIND

NOWOŚCI

- W przyszłym roku pojawią się w Sieci nowe domeny. Przyzwyczajeni do ciągłego przeskakiwania między .com, .org i innymi, będą musieli zaakceptować zupełnie nowe trzy .web, .site oraz .info.
- Chyba Matrox ratuje się na podobieństwo 3Dfx-a. Najnowszy układ tej firmy (G800), którego nikt jeszcze nie widział na oczy będzie miał dane techniczne niewiele słabsze od produktów nVidii, które znajdują się już w sprzedaży. Jedynym novum jest możliwość umieszczenia kilku chipów na karcie, co już skądś znamy!
- Powstała angielska spółka Keele High Density (której nazwa doskonale oddaje sferę zainteresowań jej udziałowców) zamierza w najbliższym czasie zrewolucjonizować rynek urządzeń peryferyjnych do PC-ta. Konkretnie chodzi o dyski twarde i karty pamięci. Nowa technologia zapisywania danych na powierzchni o wymiarach zegarka na rękę pozwala zapisać ponad 100 GB danych! Aż strach pomyśleć o jednostronnym DVD, na którym zmieściłoby się 245 GB danych!
- Z pewną zgryźliwością muszę zauważyć, że właśnie pojawiła się łata do Windozy 2000. A miało nie być service pack'ów!

GUILLEMOT 3D PROPHET II MX

Postęp w produkcji kart graficznych jest obecnie tak duży, że ledwo pożegnamy się z jakimś modelem, a już do naszych drzwi puka następny. Dzisiaj do testów trafiła karta renomowanej firmy Guillemot.



- Producent: **Guillemot Corporation**
- Dystrybucja:**Action**
- Cena: **699.00**

Karta graficzna 3D Prophet II MX to propozycja dla graczy, którzy nie mają zbyt zasobnych portfeli, a chcieliby zakosztować możliwości, jakie oferuje nieco zubożona wersja najszybszego obecnie układu graficznego na rynku. Zainstalowana na karcie wyprodukowanej przez Guillemota kość Nvidii, GeForce 2 MX, jest młodszym bratem GeForce'a 2 GTS i charakteryzuje się nieco mniejszą wydajnością niż wspomniany układ. Należy powiedzieć, że dostarczona do testów karta nie wyróżnia się niczym na tle wielu produktów z tej samej półki. W zestawie wciśniętym w sporych gabarytów pudełko znajduje się instrukcja obsługi (niestety nie po polsku), płytka ze sterownikami i wersjami demonstracyjnymi kilku gier ("Thief 2", „Rayman", „Quake 3", „Daikatana", „Tachyon") oraz oczywiście sama karta.

Jest ona wyposażona w 32 MB pamięci RAM, szynę AGP x4 i niezbyt duży, ale w sumie wystarczający, radiator. Zarówno zamontowanie karty w slocie AGP, jak i późniejsza instalacja sterowników nie nastręcza żadnych trudności. Wszystko przebiega sprawnie i bez żadnych zakłóceń, a system po odpaleniu nadaje się już do pracy. Dostarczone z kartą sterowniki oferują możliwość podkręcenia układu w zakresie: rdzeń (155-220 Mhz), pamięć (160-230 Mhz). Standardowo parametry te są ustawione odpowiednio na poziomie: 175 i 183 Mhz. Zważywszy na fakt dodania przez producenta zakładek umożliwiających podkręcanie karty, trzeba stwierdzić, że Prophet II MX jest możliwie najlepszym kandydatem dla wszystkich, którzy preferują takie eksperymenty. Warto przy tym pamiętać o zapewnieniu układowi dodatkowego chłodzenia. Po nieznacznym przetaktowaniu karty nie odnotowuje się wprawdzie większych zmian w szybkości (jedynie 2-3 klatki różnicy w q3), ale jeżeli ktoś lubi tego typu zabawy, to prawdopodobnie karta spełni jego oczekiwania. Przejdźmy jednak do tego, jak Prophet II MX sprawuje się w akcji. Po pomyślnie przeprowadzonej procedurze instalacyjnej system (Windows 98) zachowuje się przez cały czas bardzo stabilnie i nie napotka się najmniejszych problemów w użytkowaniu karty. Szczegółowe wyniki testów zamieszczone są w tabelce i skłaniają one do kilku wniosków. Po pierwsze, należy zwrócić uwagę na to, że testy przeprowadzone w aplikacjach typu 3D Mark czy Final Reality nie dostarczają graczom wiarygodnych wskazówek. Zdziwienie wzbudza fakt, że oba wspomniane programy dały lepsze rezultaty przy identycznej maszynie wyposażonej w „leciwą" Rivę TNT. Z testami w „Quake'u 3" sprawa miała się już nieco inaczej i tu „nowa" kość okazała się górą, choć różnice nie były zbyt powalające (por. wyniki zestawu 1 i 2). Testy każą przypuszczać, że na maszynach wyposażonych w słabej mocy procesor (ja miałem Celerona 266 kręconego na 400) i płytę oferującą jedynie tryb AGP x2 (Asus P2B) możliwości 3D Propheta II nie będą w pełni wykorzystywane. Należy o tym pamiętać rozważając zakup. Po zainstalowaniu karty w drugim, bardziej nowoczesnym zestawie (zestaw 3 i 4) wyniki są już bardziej zadowalające. O ile testy aplikacji benchmarkowych znowu zachowały się nieco niespodziewanie (lepsze wyniki na Rivie M64), o tyle testy „Quake'a 3" potwierdziły już sporą moc tkwiącą w układzie GeForce 2MX. Różnica ponad 20 klatek/s w wysokich rozdzielczościach przy włączonych wszystkich detalach, daje się łatwo odczuć i zauważyć. Pozostaje pytanie: czy i komu polecić opisywaną kartę. Zważywszy na jej dość przystępną cenę (w porównaniu do „pełnego" GeForce'a 2 GTS), trzeba stwierdzić, że ma spore możliwości. Ci, którzy nie boją się eksperymentów i lubią ryzyko, z pewnością docenią narzędzia pozwalające na przetaktowanie karty w dość szerokim zakresie

Jednak kupując 3D Propheta II powinniśmy pamiętać, że sprawdzi się tylko na mocnych komputerach (co nie jest w sumie tak wielkim odkryciem). Aha i jeszcze jedno... przyznam się, że wyniki osiągane w benchmarkach nieco mnie zirytowały. Postaram się sprawdzić i wyjaśnić tę sprawę. **MASTERMIND**

ZSYNCHRONIZOWANA RZEŹNIA

DEMO	ZESTAW 1	ZESTAW 2	ZESTAW 3	ZESTAW 4
Final Reality 1.01	3.77	3.13	3.86	3.84
Q3 800x600	24.2	31.7	15.5	42.0
Q3 960x720	17.2	23.1	13.5	40.5
Q3 1024x768	16.1	20.0	10.2	34.9

Zestaw 1: Asus P2B, Celeron 266 (kręcony na 400), 64 MB, Riva TNT
Zestaw 2: Asus P2B, Celeron 266 (kręcony na 400), 64 MB, GeForce 2 MX 3D Prophet II
Zestaw 3: Abit VH6, Celeron2 566, 64 MB, Riva TNT 2 M64
Zestaw 4: Abit VH6, Celeron2 566, 64 MB, GeForce 2 MX 3D Prophet II

UWAGA WAŻNE

Dla zestawu 1 i 2 Testy Q3 robione w Demo 1, na ustawieniach: color deph - 32, lightmap, fulscreen, geometric - high, texture detail - 2(na 3 możliwe), texture quality - 16 bit, texture filter - trililnear,
Dla zestawu 3 i 4 Testy Q3 robione w Demo 1, na ustawieniach: color deph - 32, lightmap, fulscreen, geometric - high, texture detail - 3(na 3 możliwe), texture quality - 32 bit, texture filter - trililnear,
Drivery (zawsze): 4.12.01.0532 z 06.26.2000

NOWOŚCI

■ No i stało się! Intel oficjalnie zapowiedział, iż jego najnowsze dziecko, procesor Pentium4, ukaże się na rynku dopiero pod koniec roku (przełom listopada i grudnia jest chyba pobożnym życzeniem). Odkryte problemy sprzętowe powodują, że współpraca z chipsetem i850 jest co najmniej... problematyczna. Co AMD na to?

■ Teraz już z całą pewnością wiemy co zrobi 3DFx, gdy jego karty z serii V5 i V6 nie znajdą nabywców. Właśnie na rynek zaczyna wchodzić seria tunerów telewizyjnych (VoodooTV 100, VoodooTV 200 i VoodooTV-FM), które dzięki układowi firmy Microtune mają go zrewolucjonizować. Czyżby koniec serii najpopularniejszych jeszcze do niedawna dopalek?

■ Jak doniósł Intel, procesory Celeron z szyną ustawioną na 100 MHz, pojawią się w sklepach w przyszłym roku. W zasadzie DOPIERO w przyszłym. Na razie poletko tańszych układów dzielnie zajmuje AMD-owski Duron.

■ Niekoniecznie. Ściśnięci problemami finansowymi właściciele 3Dfx-a postanowili udzielić pozwolenia na produkcję układów producentom niezależnym. Pierwszy z tego pozwolenia skorzystał Power-Color. Ciekawe, czy ruch, jaki wiele lat temu uczynił Intel w stosunku do swych procesorów w wykonaniu 3Dfx-a przyniesie podobne skutki.

■ Raport Semiconductor Industry Association dotyczący sprzedawania chipów, to pean na temat wolnego rynku i możliwości rozwoju naszej branży. Obroty w porównaniu z ubiegłym rokiem wzrosły o ponad połowę przekraczając magiczne 18 miliardów baksów. Największym zwycięzcą jest AMD, który zwiększył produkcję czterokrotnie. Recesja Intela daje wiele do myślenia.

PADY W KRAINIE PC

O ile przed kilku laty nie mieściło się w głowie, by peryferia do PSX-a zaatakowały działkę PC, o tyle teraz ich utylitarność została doceniona.

W przeciwieństwie do joyów, które towarzyszą nam od zawsze, pady przywędrowały do krainy PC z konkurencyjnego poletka i zadomowiły się na dobre. Mają one bowiem zasadniczą przewagę nad joyami, wymagającymi twardego podłoża (czytaj - dwadzieścia centymetrów kwadratowych przed monitorem). Tutaj wystarcza silna łapa i stołek pod tyłkiem. Ale i same urządzenia wyszły już dawno z magicznego okresu niemowlęctwa i weszły w wiek dynamicznego rozwoju, atakując i nasze poletko. Oto kilka z nich...

DARK RUMBLE

■ Producent: **X Tecnologies**
■ Dystrybucja: **Manta**
■ Cena: **129.00**

Mimo egzotycznej nazwy nasz przyjaciel nie został wykonany z czarnego plastiku, ale z ciemnozielonej masy, pozwalającej w niewielkim stopniu dostrzec zawiłości budowy wewnętrznej. Jako jedyny z dzisiaj opisywanych, wyposażony jest w system wibracyjny, przez co wrażenia podczas grania są zwielokrotnione. Osiem fire, klasyczny ośmiokierunkowy sterownik na wierzchu, i możliwość przełączania się między trybami: analogowym i cyfrowym (co zresztą pokazane jest dzięki kontrolkom na obudowie) - oto jego najważniejsze „wyposażenie". Jedyną wadą tego urządzenia jest umiejscowienie rozsuwanych przycisków (sterujących trybem pracy) na odwrocie pada, przez co można podczas grania, w ferworze walki nieco je poprzesuwać. Cała reszta jest genialna, a dzięki dołączonym do pada sterownikom, dostosowanemu do standardu PC złączu głównemu i instrukcji po polsku, grono jego odbiorców znacznie się powiększy. Bardzo udany produkt!



SUPER MILO PC

■ Producent: **X Tecnologies**
■ Dystrybucja: **Manta**
■ Cena: **39.00**

Jeśli porównamy go z opisywanym powyżej urządzeniem, szybko dojdziemy do wniosku, iż mamy przed sobą wersję Econo Dark Rumble'a. Co prawda kształt urządzenia został nieco zmieniony, ale materiał z jakiego go wykonano, kolorystyka i styl, każą wskazywać na braterstwo. Nie ma tutaj opcji „trzęsiłapkowej" i mamy dostęp tylko do ośmiu przycisków, funkcji Turbo i Slow i ośmiokierunkowego cyfrowego sterownika, ale cena doskonale rewanżuje nam te niedogodności. Jeśli dopiero stawiamy pierwsze kroki przy pecetowym giercowaniu, lub po prostu nie bardzo wierzymy w możliwości PSX-owych dziwolągów - wówczas warto zaopatrzyć się Super Mito. Dołączona instrukcja w języku polskim i dyskietka ze sterownikami ułatwią współpracę urządzenia z domowym „piecem".





GRAVIS DESTROYER TILT

■ Producent: **Gravis**
■ Dystrybucja: **Acco**
■ Cena: **Tel.**

Urządzeniem bardzo podobnym w swej klasie do opisywanego tutaj Super Mito jest Gravis Destroyer Tilt. Nie jest to żaden szokujący nowatorskimi rozwiązaniami pad, ale kawał solidnej roboty, który pozwoli nam cieszyć się każdą grą zręcznościową. Szara, stonowana kolorystyka, tylko sześć przycisków fire plus ośmiokierunkowy guziczek - ot, wszystko! Wielką nowością jest za to zastosowanie złącza USB do komunikacji z kompem, przez co Destroyera można podpiąć nawet do „makówki"! Brak polskiej instrukcji i dedykowanych sterowników jest poważnym minusem, który rekompensuje tylko solidność wykonania i bezkolizyjność pracy pod Windows 98 i 2000.



FUSION THRUSTMASTER

■ Producent: **Thrustmaster**
■ Dystrybucja: **Action**
■ Cena: **Tel.**

Ergonomia! Oto słowo doskonale oddające charakter tego urządzenia. Prostota kształtów opisuje niezwykłą trwałość urządzenia, które z racji swego bardzo nowoczesnego wyglądu, przechodziło prawdziwe katusze. Pad spisał się doskonale (podobnie zresztą jak i wymienione powyżej urządzenia) i zdzierżył nawet test w ręku hothowym. Osiem fire, możliwość przełączania się w trybie Turbo i Slow, ośmiokierunkowy guzik i klasyczne wyjście, pozwalają uznać Fusion Thrustmastera za urządzenie, którym powinni zainteresować się wszyscy niewyżyci maniacy mocnej akcji. Chyba że zbyt nowatorski wygląd nie przypadnie im do gustu.



THRUSTMASTER®
Guillemot
THRUSTMASTER
360modena
PRO
PC, Mac & iMac
REPLIKA KIEROWNICY FERRARI 360 MODENA
KIEROWNICA FERRARI FORCE FEEDBACK
GRANDPRIX 3
GEOFFA CRAMMONDA
99
PL
NAJLEPSZY SYMULATOR FORMUŁY I
Szukaj w najlepszych sklepach komputerowych
Wyłączny dystrybutor w Polsce:
www.action.com.pl
Sprzedaż promocyjna w salonach EMPiK

LEXMARKIEM GO!

Oto i kolejny odcinek naszej lexmarkowej opowieści. Tym razem wkraczamy na salony, gdyż w nasze ręce wpadł model Z42!

- Producent: **Lexmark**
- Dystrybucja: **AB S.A.**
- Cena: **680.00**



O ile poprzednie, wcześniej przedstawiane Wam modele drukarek firmy Lexmark były przykładami dobrego wyważenia ceny do możliwości, o tyle Z42 jest typowym przykładem urządzenia dla ludzi, którzy zamierzają tę „biurową" niesamowitość wykorzystywać w celach (pół)profesjonalnych. Wyraźnie wskazuje na to maksymalna rozdzielczość, jaką można wycisnąć z tego niepozornego urządzenia - 2400x1200 dpi.

Istnieją jeszcze dwie możliwości wydruku, tryb Quick (600x300 dpi) i Normal (600x600 dpi), i to właśnie one decydują o dużej uniwersalności urządzenia. Dzięki zastosowaniu obok klasycznego „seriala" portu USB i wprowadzeniu odpowiednich przeróbek software'owych, możemy Z42 podłączyć do byle Maca! Powoli staje się to standardem wśród urządzeń tej klasy. W pudełku wraz z drukarką znajdziemy bardzo funkcjonalny podręcznik użytkownika (zapomnijcie o języku polskim), kompakt ze sterownikami i zapas tuszu. Kabel (co jest także swego rodzaju „standardem") kupujemy oddzielnie! Podłączenie Z42 i zainstalowanie jej w systemie Windows (od 98 po 2000) nie sprawia najmniejszych kłopotów, podobnie zresztą jak eksploatacja. Wydruk do 3000 kopii miesięcznie bez zmiany zbiorników z tuszem nie jest wielkim problemem, jeśli nie zechcemy uzupełniać rodzinnego albumu fotografiami. Najmniejsze jednak odejście od trybu Quick powoduje, że maszyna ssie tusz niczym smok, zaś wejście w tryb foto stanie się prawdziwym wyzwaniem dla portfela. Niski poziom generowanego hałasu i wysoka jakość otrzymanego materiału wyjściowego każą wystawić temu urządzeniu wysoką ocenę. **BLACK MAIL**

NA KAŻDĄ KIESZEŃ

Czy takie małe „coś" o rozmiarach 29,7 cm x 23,9 cm x 4,1 cm i masie nie przekraczającej 3 kg może służyć do grania?

- Producent: **Compaq**
- Dostarczył: **Mad System**
- **Cena: 4900.00 (+VAT)**



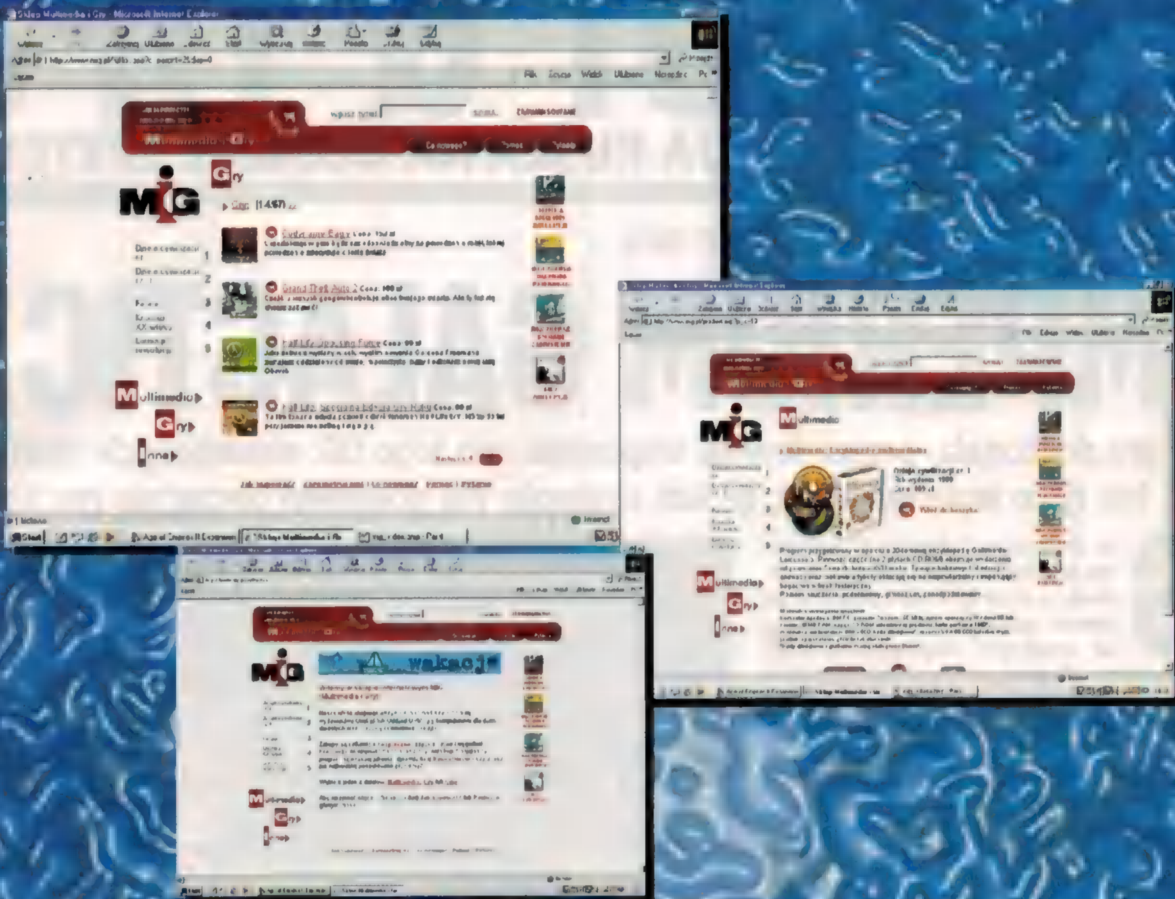
Od jakiegoś czasu świat ogarnęła mania komputerów przenośnych. Firmy zajmujące się takimi „zabawkami" prześcigają się w przenoszeniu do nich nowinek sprzętowych z komputerów stacjonarnych, oczywiście w granicach zdrowego rozsądku.

Komputer, który testowaliśmy jest najczęściej reklamowanym modelem w mediach. Zadecydowaliśmy, że tylko taki model odpowie nam na pytanie, jak daleko notebookom do naszych domowych „blaszaków". Compaq Notebook 100 jest wyposażony w procesor AMD-K6 2-p o częstotliwości 475 MHz, zawierający rozszerzony zestaw rozkazów 3DNow!. Układ wyposażony jest w 512 kB pamięci cache drugiego poziomu, oraz w 32 MB pamięci RAM (jest możliwość rozbudowy). Karta graficzna to Via/Trident z 4 MB pamięci SDRAM, niestety współdzielona z pamięcią RAM, ale jest możliwość rozszerzenia jej do 8 MB. Poza tym notebook posiada dysk twardy o pojemności 5 GB, napęd dyskietek 1,44 MB, czytnik CD 24-krotnej szybkości odczytu (czyta również płyty RW), modem, 16-bitową kartę dźwiękową oraz 12,1 calowy kolorowy wyświetlacz z pasywną matrycą pozwalający na pracę w rozdzielczości 800x600. Do zestawu dołączony jest zewnętrzny zasilacz pełniący jednocześnie rolę ładowarki dla baterii wodorkowo-niklowej, która umożliwia ok. 2,5 godziny nieprzerwanej pracy.

W czasie naszych testów, oprócz korzystania ze standardowych programów, takich jak Microsoft Word, Excel, Access, z którymi ten model radził sobie znakomicie (nie zanotował żadnego zawieszenia), graliśmy w kilka gier pozwalających określić jego przydatność. Bez problemów ukończyliśmy na nim „NOX'a", popykaliśmy w „Warlordsa 3", zagraliśmy w „Championship Managera 99/00". Niestety miał problemy z grami quake'o-podobnymi, co spowodowane jest małą ilością pamięci RAM, modelem karty graficznej, a także rodzajem matrycy.

Ze względu na stosunek ceny do możliwości, który jest dobry, można śmiało polecić tę maszynkę każdemu, kto traktuje komputer jako narzędzie do pracy, a nie do rozwalania kolejnych gier. Bez problemów daje sobie radę z mniej wymagającymi produktami, co oznacza, że producenci obrali dobry kierunek przy unowocześnianiu notebooków. **MICHAŁ**

„WIRTUALNE ZAKUPY - REALNE KORZYŚCI"



Konkurs GK

Z JAKIM SPRZĘTEM BOJOWYM KOJARZY CI SIĘ NAZWA MIG?

NAGRODY:

10 ENCYKLOPEDII MULTIMEDIALNYCH „BLITZKRIEG"

10 ENCYKLOPEDII MULTIMEDIALNYCH „ROCK W POLSCE"

PLAY it

FUNDATORZY NAGRÓD

MIG

www.mig.pl

ABY WZIĄĆ UDZIAŁ W LOSOWANIU JEDNEJ Z NAGRÓD, WYŚLIJ KARTKĘ POCZTOWĄ Z POPRAWNĄ ODPOWIEDZIĄ NA ADRES: GRY KOMPUTEROWE, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA Z DOPISKIEM „MIG" NIE PÓŹNIEJ NIŻ DO 5 GRUDNIA. ROZWIĄZANIE KONKURSU W NUMERZE STYCZNIOWYM. POWODZENIA!

PORADY & TIPSY

OTO NASZA REDAKCJA RUSZA NA ODSIECZ CZYTELNIKOM

■ RECENZJA GK #2/00 ■ WERDYKT 90%

IMPERIUM GALACTICA 2

To gra doskonała, przecudowna, wspaniała i do tego tak niesamowicie złożona, że każdy, kto tylko śmie twierdzić, że lubi strategie, nie powinien poczuć się rozczarowany!!!

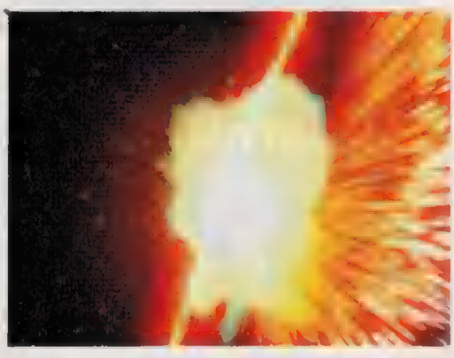


Gra „Imperium Gallactica 2" jest bardzo skomplikowana i wielopłaszczyznowa, a co za tym idzie, powinna zadowolić każdego stratega parającego się wojennym, międzygalaktycznym rzemiosłem. Rozwiązanie, czy też solucja w przypadku tego tytułu jest niemożliwa (nie wierzcie internetowym i gazetowym rozwiązaniom, które ukazują się tu i ówdzie), bowiem cała rozgrywka opiera się na wszystkich swoich poziomach na elementach losowych, pozostających ze sobą wzajemnie w niezliczonych kombinacjach. Chwała autorom tego tytułu! Dzięki takiemu podejściu można cieszyć się grą przez czas długi i co najważniejsze, wcale się nie nudzić. Niemniej jednak pewne wskazówki czy też sugestie mogą się przydać grającym i stąd właśnie ten specyficzny poradnik. Rozpocznijmy od krótkiego omówienia wszystkich płaszczyzn, na których decyzje podejmowane przez gracza będą miały wpływ na rozwój rozgrywki.

JAK SIĘ W TYM POŁAPAĆ?

MAPA GALAKTYKI (F2)

Ekran, który widać zaraz po rozpoczęciu rozgrywki jest jakby naszą mapą operacyjną. Właśnie z tego miejsca uzyskujemy dostęp do pozostałych elementów świata „IG2". Na mapie przemieszczamy swoje eskadry, uzdatniamy nowe planety w celu ich skolonizowania, prowadzimy boje i ogólnie, kontrolujemy sytuację.



WIDOK PLANETY (F3)

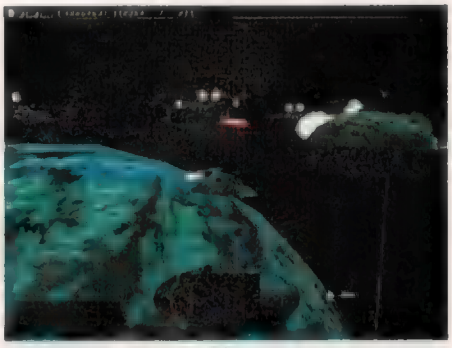
Każda zasiedlona przez nas planeta zostaje włączona do naszego Imperium. Następnie rozpoczyna się jej zasiedlanie oraz produkcja maszyn bojowych. Na tymże ekranie możemy decydować o tym, jakie budynki należy wybudować, a także w jakiej wysokości ustalić podatki dla kolonistów. Możemy zdać się również na automatykę i wydać jedynie rozporządzenie, aby zabudowa planety dokonywała się samoczynnie wedle określonego schematu (w miarę upływu czasu ten zabieg wydaje się dobry, gdyż często po prostu nie sposób jest zapanować nad wszystkim naraz - wrócę jeszcze do tego tematu).

WYNALAZKI (F4)

Ciągły rozwój i nieograniczone podboje wymagają postępu technologicznego. W tym miejscu decydujemy o tym, na jakie nowe odkrycia przeznaczyć nasze pieniądze. Możliwości jest multum i kolejność wynalazków powinna wynikać z taktyki, którą przyjęliśmy. Jeżeli np. zamierzamy wybudować silną flotę gwiezdną i zaniedbać rozwój kolonii (co swoją drogą jest raczej kiepskim pomysłem), postawimy wówczas jedynie na odkrywanie nowych rodzajów broni i maszyn bojowych pomijając np. udoskonalenie systemów szpiegowskich, satelitarnych czy nawigacyjnych.

PROJEKTY MASZYN BOJOWYCH (F5)

W tym miejscu po dokonaniu wynalazków militarnych jesteśmy w stanie upgrejdować nasze jednostki. W pierwszym wariancie możemy sprawić, że od tego momentu wszystkie będą produkowane w nowoczesnych wersjach z lepszym uzbrojeniem. Druga możliwość to swoiste „dwa w jednym" (i tę metodę polecam). Polega ona na udoskonaleniu wszystkich aktualnie



posiadanych jednostek za jednym kliknięciem i powoduje, że od tej pory wszystko produkuje się unowocześnione. Dosyć często powinniśmy zaglądać w to miejsce, aby wdrażać w życie wynalazki, których dokonali nasi naukowcy.

DYPLOMACJA (F6)
Bardzo ważny ekran, zaniedbywany często przez graczy z braku czasu. Można tutaj zasięgnąć języka na temat innych nacji zamieszkujących galaktykę, zawrzeć umowy handlowe i pakty sojusznicze, poprosić o pomoc, nieco nakłamać na temat wrogów lub po prostu wypowiedzieć wojnę.

SZPIEDZY (F7)
Szpiedzy jak wiadomo służą do śledzenia. Pozyskują w ten sposób cenne lub bezwartościowe informacje. Trzeba im za to płacić. Czasami się opłaci, czasami nie, ale radzę próbować - zwłaszcza jeśli chodzi o kradzieże technologii i rasę Shinarian.

HANDEL (F8)
Czasami po prostu musimy zakupić sprzęt wojskowy, który zasili naszą flotę. Można z tego korzystać, ale jest raczej drogo i mały wybór.

INFORMACJE (F9)
Osobiście prawie nigdy tam nie zaglądam. To zwyczajne statystyki: kto ma więcej planet, kto już został skasowany, a kto wydaje się być najsilniejszy. Zajrzeć ze dwa razy w czasie całej gry, a potem nie zawracać sobie tym głowy.

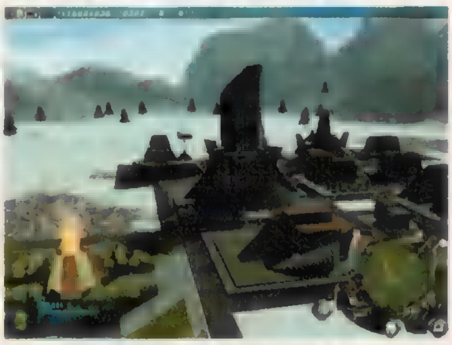
WIADOMOŚCI (M)
Bardzo ważny ekran, na którym otrzymujemy informację o tym, co dzieje się w naszym Imperium, rady od urzędników dotyczące spraw problematycznych, a także tzw. questy, a więc zadania, których wykonania możemy się podjąć lub też nie.

Po tym krótkim omówieniu przejdę teraz do propozycji metody na rozgrywkę, która w moim przypadku sprawdza się znakomicie i dostarcza mi wiele przyjemności. Zanim jednak to nastąpi mam jeszcze jedną drobną ale piekielnie istotną uwagę. Otóż „IG2" to gra, która wymaga bezwzględnego zapoznania się z instrukcją (jeśli oczywiście chcemy grać przez długi czas i do czegoś dojść). Znajdziemy tam mnogie roje pożytecznych informacji, jakich nie sposób zawrzeć w artykule prasowym, a z których powinniśmy starać się korzystać.



JAK ZACZYNAĆ, ŻEBY BYŁO CACY?

Gdy rozpoczynasz grę, masz jedną eskadrę i dwie planety. Musisz rozpocząć kolonizację kolejnych bez wdawania się w duże koszty (na początku masz mało ludzi i płacą ci mało podatków). Zapauzuj grę i na planecie na której masz fabrykę statków, rozpocznij produkcję Terraformer Ship i Colonisation Ship. Najpierw wyślij Terraformera. To bardzo ważne: każda rasa preferuje pewne warunki struktury powierzchni planety i jej atmosfery (te dane znajdziesz w tabelce w instrukcji) i w odpowiednim środowisku jej rozwój przebiega znacznie szybciej. Ma to znaczący wpływ na wzrost populacji, a co za tym idzie - ilość pieniędzy spływających do kasy w formie podatków. Już w początkowej fazie rozgrywki możesz zadbać o porządek. Zaplanuj, w którym miejscu będziesz produkował statki, a gdzie czołgi i stawiaj tam tylko fabryki jednego rodzaju. Najlepiej zapamiętaj te miejsca, albo zapisz je na kartce. Także na tych planetach będziesz potem stawiał budynki naukowe (Ship Research i Tanks Research), które mają wpływ na szybkość produkcji danych jednostek. Zasada jest prosta jak sznurek w kieszeni: im więcej laboratoriów (licząc ogólnie, na wszystkich Twoich planetach) danego typu, tym szybsza produkcja. Pamiętaj o tym! Pamiętaj także, że możesz ustawić powtarzalność produkcji na danej planecie. Wciśnij w tym celu małą strzałkę pod liczbą produkowanych jednostek. To użyteczny zabieg, który przydaje się zwłaszcza w dalszej części rozgrywki. Teraz skupisz się na pierwszym wynalazku. Przejdź do ekranu Wynalazków (F4) i rozpocznij pracę nad Enhanced Radar - będziesz wiedział, co dzieje się w okolicy. W następnej kolejności wynajdź Hyperdrive 1, a potem stopniowo skup się na broniach i nowych statkach. Jeśli chodzi o wynalazki, to musisz zachować równowagę. Załóż sobie, że będziesz wynajdował kolejno po jednej: jednostce latającej, czołgu, broni, systemie napędowym, nawigacyjnym, budynku cywilnym, itp. Czasami rzecz jasna można odstąpić od tej metody. Niemniej jednak i tak należy wszystko wynaleźć, aby mieć szansę z mocnym wrogiem pod koniec rozgrywki. Teraz przyszła pora na upgrejdowanie statków. Staraj się to robić zawsze, gdy wynajdziesz coś nowego. Wciśnij F5 i zastosuj Autodesign. Potem wybierz opcję: I want to rebuild all of the ships/tanks. Ostatni krok to przejście do ekranu planety (F3). Ustaw podatki na poziomie Low (niskie) i wciśnij All (wszystkie), aby wszędzie ustawić ten parametr. Te kilka zaprezentowanych przed chwilą kroków należy powtarzać w miarę dokonywania podboju galaktyki. Zapewnią Ci one stopniowy i stały rozwój i pozwolą uniknąć wywoływania niestabilnych zachowań społecznych (co stałoby się niechybnie, gdybyś zmieniał podatki).



WALKA I QUESTY

Teraz pora jeszcze na omówienie dwóch aspektów rozgrywki. Zacznijmy od walki. Toczy się ona na dwóch poziomach i może przebiegać na dwa sposoby. Pierwszym nie ma się co zajmować - po prostu, jeśli Twoje jednostki są w przeważającej liczbie i nalecisz swoim statkiem na wrogi, ten drugi zniknie. Jeśli natomiast siły są mniej więcej porównywalne, będziesz musiał stoczyć ciężki bój. Zasada, którą powinieneś się kierować jest oczywista, ale na wszelki wypadek ją przypomnę: nigdy nie atakuj silniejszego wroga. Gdy ustalisz już, że masz szansę na zwycięstwo i zaatakujesz, automatycznie zostaniesz przeniesiony do ekranu walki. Tutaj również masz trzy prędkości do wyboru. Należy z tego korzystać. Równie przydatne mogą okazać się formacje (ikonki po prawej stronie w czasie rozpoczęcia), a już na pewno rzeczą nieodzowną jest uzbrojenie specjalne (ikonki po prawej w czasie walki). Umiejętne sterowanie pojazdami i stosowanie broni specjalnych może Ci przynieść pożądany skutek, choć czasem idealnie sprawdza się taktyka „kupą mości panowie". Drugi rodzaj walki występuje, gdy zaatakujesz wrogą planetę. Musisz mieć wówczas sporą ilość czołgów na po-



PODPOWIEDZI

- Pamiętaj, że masz możliwość ustawienia trzech prędkości gry.
- Gdy masz wykonać wiele czynności, zapauzuj grę i spokojnie wszystko zaplanuj.
- Zawsze urdatniaj planetę przed zasiedleniem (używaj w tym celu Terraformera).
- Jeśli to możliwe żyj w przyjaznych stosunkach z innymi (większymi) nacjami.
- Pamiętaj o szpiegach.
- Nie zmieniaj wysokości podatków w czasie rozgrywki.



kładzie swoich transportowców, a automatycznie zostaniesz przeniesiony do widoku planety. Zobaczysz wówczas wrogie czołgi i systemy obronne (Forty), wokół których zaraz się skupią pojazdy wroga. Aby dokonać udanego podboju, musisz zniszczyć zarówno czołgi, jak i forty. Ale... Gdybyś chciał rozgrywać to taktycznie, może się zdarzyć, że poniesiesz wielkie straty własne - uliczki między budynkami są wąskie, a czołgi poruszają się niezbyt rozważnie, często wystawiając się na nieprzyjacielski ostrzał. Jeśli masz dużo czasu, możesz oczywiście wydawać rozkazy poszczególnym pojazdom często i gęsto pauzując grę (i to jest chyba najpełniejsze podejście do strategii), jednak wówczas, szykuj się na



walkę trwającą dobrą godzinę. Można też zrobić inaczej, choć niezbyt uczciwie, ale - wbrew pozorom - rozsądnie. Skup wszystkie czołgi razem i rozpocznij totalną destrukcję wszystkich budynków na planecie. Niszcz je jeden po drugim wytyczając sobie niejako drogę do skupiska wrogich czołgów. Gdy już je będziesz miał na otwartej przestrzeni, zniszcz bezlitośnie najpierw forty, a potem czołgi. Wydaje się to może niezbyt rozsądne - wszak przejmujesz planetę, którą totalnie zniszczyłeś, jednak: a) możesz zacząć budować to, co chcesz tam mieć, b) gdyby wróg pokusił się o odbicie planety - nic tam nie zastanie i nieprędko rozpocznie produkcję.

Przejdźmy teraz do krótkiego omówienia questów. Nie sposób ich wymienić, gdyż jest ich naprawdę dużo, a ponadto występują losowo. Trzeba jednak zaznaczyć, że warto podejmować się ich wykonywania i co ważne, doprowadzać je do pozytywnego zakończenia. Otrzymuje się wówczas wynagrodzenie, informacje, bonusy, zyskuje przyjaciół lub respekt w Galaktyce. W razie, gdy coś się nie powiedzie, straty są spore i mogą skutecznie na jakiś czas zablokować rozwój naszego Imperium. Często też będzie zdarzać się tak, że dostaniemy informacje od naszych doradców (czy to społecznych, naukowych czy politycznych). W tej sytuacji również lepiej zastosować się do ich wskazówek i dokładnie wypełniać zalecenia. Może się np. okazać, że na jakiejś naszej planecie zbuntowali się czołgiści i należy bezzwłocznie stłumić rebelię, bo w przeciwnym wypadku rozprzestrzeni się na inne planety. Tak więc zasada „miej uszy i oczy szeroko otwarte" ma zastosowanie również w sprawach wewnętrznych Imperium. Kolejną kwestią są najemnicy, którzy oferują nam swoje usługi. Mam osobiście dość sceptyczne podejście do ich przydatności. Z jednej strony mają podniesione statystyki i umiejętności, ale z drugiej, są piekielnie drodzy. Tu każdy sam powinien podjąć decyzję. Jeśli go stać - proszę bardzo, ja wolę kupić sobie kilka statków normalnie wyposażonych, niż mieć jeden super mocny za kosmiczne pieniądze.

POLITYKA I SZPIEDZY

Poza naszą nacją w całej galaktyce jest też kilkanaście innych, z czego dwie (Solarianie, Shinarianie lub Kra'heni - w zależności od tego, którą gramy my sami) są ogromne i one zazwyczaj zdobywają druzgocącą przewagę (tak jest w scenariuszu). Prędzej czy później, albo nasze statki napotkają jakieś zamieszkałe planety, albo do nas przybędą statki innych „społeczeństw" (nie mówię w tej chwili o statkach handlowych, które od początku latają jak najęte i są niezwykle pożyteczne). Zasadniczo możemy być nastawieni do innych w dwojaki sposób i jest to związane z taktyką walki, jaką preferujemy. Albo sojusz, albo wojna. Ja wolę to pierwsze rozwiązanie. Trzeba od razu powiedzieć, że w momencie, gdy zadeklarujemy wojnę w początkowej fazie gry (zwłaszcza wobec jednej z głównych ras), będzie nam niezwykle ciężko rozkwitnąć. Lepiej zatem zachować spokój, porządek i powstrzymać się z agresją do ostatnich momentów. Politykować możemy często i namiętnie, a to poprzez poprawianie stosunków z sąsiadami, wysyłanie not okolicznościowych, zawieranie paktów i sojuszów, wypowiadanie wojen, wymianę doświadczeń czy składanie skarg, albo wnoszenie roszczeń co do planet, pieniędzy i wynalazków. Możliwości jest zatem sporo, ale nie wszystkie się sprawdzają. Najskuteczniejsze są zdecydowane żądania obcych technologii wobec słabych nacji, które znajdują się już na krawędzi swego istnienia. Dają wtedy wszystko po kolei i nie trzeba już marnować czasu i pieniędzy na wynalazki. Jeśli chodzi o żądanie planet i pieniędzy, to jeszcze nie zdarzyło mi się, aby ktoś oddał coś dobrowolnie. Z kolei wymiana informacji na temat innych nacji jest dosyć przydatna i daje nam ogólne rozeznanie w sytuacji panującej w Galaktyce. Uprawianie polityki wspiera również siatka szpiegów, którą możemy rozwijać. Aby przyjmować szpiegów przybywających na nasze tereny, musimy mieć wybudowane minimum jedno Centrum Szpiegowskie (Spy Center). Szpiedzy się przydają i nie należy o tym zapominać. Najpierw trzeba zaaplikować im trening, aby podnieść ich umiejętności. Potem przychodzi kolej na misje. Należy pamiętać, aby sprawdzać szansę na powodzenie zadania. W przypadku, gdy nie przekracza ona 60%, należy z niej zrezygnować. Po co narażać naszego tajnego agenta na śmierć? Czasami musimy wykorzystać szpiega do jakiegoś zadania specjalnego związanego z rozwojem fabuły. Otrzymamy wówczas o tym informację, a szansa powodzenia takiej misji to 100 na 100. Jeżeli jakiś z naszych podwładnych nie spełnia pokładanych w nim nadziei, albo został zdemaskowany jako podwójny agent, należy zwyczajnie go usunąć (Kill Spy). Taki ruch zaoszczędzi nam niepotrzebnych strat i kłopotów.

KRÓTKA CHARAKTERYSTYKA TRZECH GŁÓWNYCH RAS

SOLARIAN EMPIRE

Solarianie są w prostej linii potomkami Ludzi. To równomiernie zbalansowana rasa, która może osiągnąć przyzwoity rozwój technologiczny przy znacznym udziale działań dyplomatycznych. Dysponują najszybszą flotą, może niezbyt silną, ale piekielnie zwrotną i liczną, mogącą napsuć krwi nawet najbardziej zaciekłym wrogom. Badania Solarian trwają 30% krócej niż przeciętna i są o 30% tańsze - co predestynuje ich do najszybszego rozwoju w Galaktyce.

SHINARI EMPIRE

Świetni dyplomaci i handlowcy. Wierzą święcie, że wiedza to władza i utrzymują ogromną siatkę agentów dostarczających im potrzebnych informacji. Nie są zbyt silni militarnie, a ponadto mają bardzo wolną flotę. Dlatego preferują pokojowe załatwianie sporów i układy dyplomatyczne, przynoszące korzyści wszystkim stronom. Handel przynosi Shinarianom

podwójne zyski, a powodzenie misji szpiegowskich jest dwukrotnie wyższe niż u innych ras.

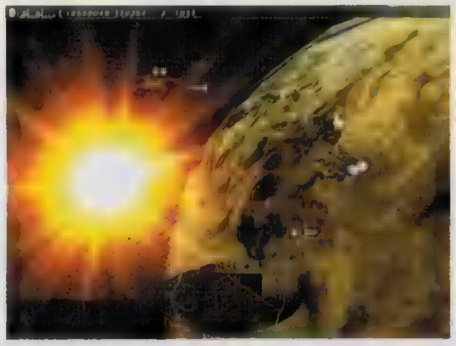
KRA'HEN EMPIRE

Brutalna i lubiąca wojnę rasa z innej galaktyki. Ich zhierarchizowane społeczeństwo rządzone przez mistrza nazywanego Bogiem jest przygotowane na surowe życie i poświęcenia w imieniu ojczyzny. Nie są zdolni do prowadzenia handlu, używania dyplomacji i utrzymywania szpiegów. Za to produkcja ich sprzętu bojowego przebiega o 30% szybciej niż w przypadku innych ras.

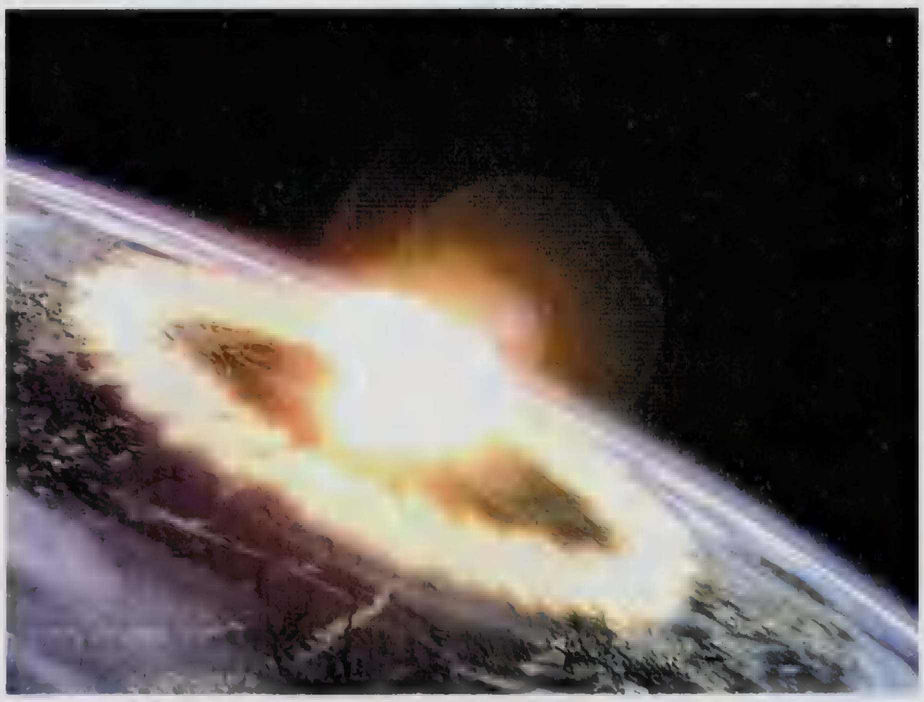
MOJE BOJE - ROZGRYWKA PO STRONIE SHINARI EMPIRE

(Ponieważ jak zaznaczyłem na wstępie, rozgrywka jest oparta na elementach losowych, przedstawiam grę, jaką rozegrałem nie twierdząc wcale, że inne będą identyczne. Może jednak pewne elementy będą się pokrywały...)

Zaraz po rozpoczęciu wybudowałem statek kolonizacyjny i uzdatniający planetę. Moi ludzie preferują planety lodowe, kamienne i podobne do Marsa. Dlatego przy okazji każdej następnej kolonizacji musiałem troszczyć się o doprowadzenie do takich warunków. Jedną z planet przeznaczyłem na rozwój statków, a drugą na budowę czołgów i tak postępowałem już w dalszym ciągu rozgrywki. Ustawiłem małe (Low) podatki, aby zachęcić kolonistów do przybywania na moje planety. Ustawiłem także priorytet automatycznej rozbudowy planety na Civilian, aby w początkowej fazie dać mieszkańcom to, czego potrzebują. Potem w dalszym ciągu gry zmieniałem go kilkukrotnie np. na militarny, budowę statków, czołgów czy handlowy. Pewna automatyka czasami pomaga zapanować nad chaosem. Następnym krokiem był handel. Wybudowałem 2 Trade Center i zaczęły latać statki handlowe, które również przynoszą spory dochód. Pozostała jeszcze kwestia szpiegów. Zdecydowałem się przyjmować wszystkich, którzy przybywają do moich baz (Spy Center). Potem posyłałem ich na trening, a w następnym kroku na misje. Tak było już do końca rozgrywki. Gdy Liga Handlowa zwróciła się do mnie z pytaniem, czy chcę do niej przystąpić, zgodziłem się bez wahania. Po jakimś czasie napotkałem na rasę Zaul, której ambasador poinformował mnie o niebezpieczeństwie, w jakim się znajdują. Postanowiłem pomóc i zbudowałem 2 transportowce, które pomogły Zaulańczykom wydostać się z zagrożonej wybuchem planety. Ten gest poprawił moje stosunki ze wszystkimi innymi nacjami, a ponadto dał mi planetę, na której wszystko produkowało się o 20% szybciej. Następnie zwrócił się do mnie uciekinier z Imperium Antarian, od którego dowiedziałem się sporo ciekawych rzeczy o jego ojczyźnie. Potem handlarz Blacking poprosił mnie o pomoc, na co bezzwłocznie przystałem. Poprawiło to moje, i tak dobre, stosunki z Ligą Handlową i Handlowcami (Traders), którzy zaczęli przybywać jeszcze liczniej do moich miast. W tym momencie miałem już sporo pieniędzy i postanowiłem przyspieszyć wynalazki (ikona Double). Kosztuje to aż dwa razy drożej, ale się opłaca. Dodatkowo, jeśli w którymś momencie uznałem, że pieniądze potrzebne są mi na coś innego, naciskałem Stop, a potem wznawiałem prace nad wynalazkiem, nie tracąc dotychczasowych osiągnięć. Miałem już ponad 10 planet i przyszła najwyższa pora, aby trochę je wzmocnić. Postawiłem zatem na wynalazki obronne i wybudowałem na planetach systemy fortów, a na orbicie - dział obronnych (Planetary Gun 1,2,3). Wynalazłem też Space Base i umieściłem je w pobliżu każdej planety. Od tej pory robiłem tak zawsze z każdą nową planetą. Nie zapominałem też o upgrejdowaniu jednostek - bo musiałem wdrażać wynalazki, na które przeznaczyłem duże pieniądze. W pewnym momencie Imperium Toluen poinformowało mnie, że mają wirusa, na którego jestem odporny. Poleciałem na pomoc i to polepszyło moje stosunki z Imperium, z którym szybko zawarłem pakt o nieagresji, a potem sojusz. Tych paktów było zresztą w tym momencie znacznie więcej. Miałem bardziej niż poprawne stosunki ze wszystkimi napotkanymi rasami, ale w Galaktyce zaczęło już wrzeć. Imperium Godan zaczęło nawet mi zachodzić za skórę i postanowiłem je zniszczyć. Wypowiedziałem wojnę wspólnie z Toluenami i wygraliśmy ją bez trudu. Zanim ostatecznie wykończyłem Godan, dyplomatycznie wyciągnąłem od nich informacje o kilku wynalazkach. Dawali wszystko co chciałem, aż miło! Mniej więcej w tym samym czasie facet imieniem Junon Tenori zaproponował mi pewien wynalazek, za który zapłaciłem fortunę. Był to jakiś kreator czarnych dziur. Ależ byłem naiwny! Oczywiście pieniądze poszły na marne, bo Junonek okazał się oszustem. Aby poprawić widoczność całego terenu zmagań, wynalazłem kolejno (patrząc od początku rozgrywki): Radar Array, Enhancer Radar i Deep Space Radar. Dopiero ten ostatni daje przyzwoity ogląd całej galaktyki. Ponieważ z zasady nie przyjmuję ofert najemników (bo to idioci i za dużo sobie życzą za usługi!), wszystkie otrzymane odrzucałem. Zastanowiłem się tylko raz: facet nazywający siebie Par-



qua Tylien dysponował flotą złożoną z 14 okrętów. Chciał 25.000 za rok. Zgodziłem się (czasami jeden najemnik kosztuje 8000!). Decyzja okazała się trafna. Moja rasa nie ma zbyt szybkich statków, więc Tylien był jak najbardziej pożądany. Mniej więcej w tym czasie okazało się niespodziewanie, że Zaulanie, których uratowałem przed wybuchem planety, mają zaciekłych wrogów, jacy nawymyślali mi od barbarzyńców. Rasa Kul - bo to o nich chodziło, zapytała mnie czy mam zamiar dalej bronić Zaulan. Miałem. Zagrozili, że zniszczą mnie i całą tę parszywą Galaktykę. Za rżałem i przygotowałem się na zmasowany atak wielu flot gwiezdnych. Rasa Kul przysłała jeden statek. Poszedł w drobny pył... Teraz sytuacja w Galaktyce była już więcej niż jasna. Zostały trzy rasy. Miałem sojusz z Solarianami, a z Kra'henami jakoś nie szło się dogadać. Swoje usługi zaoferował mi jeszcze Major Lai-Cha, który zbiegł z ginącego Imperium Antarian. Przyjąłem chłopa i moje umiejętności w walce na ziemi i w powietrzu wzrosły. To się ucieszyłem - nie? Wydarzenia nabierały tempa. Solarianie zaproponowali, żeby wspólnie zniszczyć Kra'henów. Zgodziłem się. I tu trochę się zdziwiłem. Pokonaliśmy wspólnie Kra'henów i... kampania się skończyła. Obejrzałem filmik i tyle. Myślałem, że będzie mi jeszcze dane pokonać mojego dotychczasowego sojusznika, ale takiej ewentualności już nie było. Uwaga: Potem wgrałem save'a sprzed ataku i dopóki było jeszcze parę planet Kra'heńskich, zaatakowałem Solarian bez wypowiedzenia wojny. Niestety kampania też się zakończyła, ale przynajmniej obejrzałem inny, o wiele dłuższy i ciekawszy, filmik. Polecam oba rozwiązania! **MASTERMIND**





TIPS & TRICKS

REDAKCJA RUSZA NA ODSIECZ CZYTELNIKOM

BLAIR WITCH PROJECT vol. 1

Podczas gry wciśnij F10 i wpisz kody, oto one:
IWORKFORGOD - jesteś Bogiem
GETINTOMYBELLY- wszystkie zabawki
BIGHEAD - wielkie głowy!
T2000 - oglądałeś „Terminatora"?
GIVEMEFAITH - odzyskujemy siły
NOD3D - niewidzialność
HELLFREEZEOVER - zatrzymanie wrogów
BIGSTICKOFDEATH - masz shotguna
MEDIUMRARE - masz kuszę
GOODTIMESMAN- masz dynamit
BURNYOURASSOFF - masz miotacz ognia
MEETMYPALTOMMY - masz pistolet maszynowy
SMILEYNOMORE - strzelba na słonie!
IAMAWIMPFORTHIS - setka pocisków
RECHARGE - załadowane baterie
THEDOGFARTED - maska p.gaz.
ICANSEE - okular na podczerwień
WWBEWARE - srebrne kule
VAMPBEWARE - specjalne pociski
DEMONBEWARE - pociski „miłosierdzia"
ISUCK - poziom gry na łatwy
IRULE - poziom gry na trudny
COMBATISSCARY - łatwa walka
PUZZLESARESCARY - łatwiejsze zagadki
THUNDERSTORM - przywoływanie burzy
FLAMEONASTICK - amunicja zapalająca

METAL GEAR SOLID

Aby używać kodziaków, musisz dopisać parametr -cheatenable, do skrótu programu na pulpicie. Wtedy możesz podczas gry wciskać:
F2 - jesteś Bogiem
F4 - nielimitowana amunicja
F5 - widok zwykły
F6 - widok z pozycji obserwatora
F7 - szybki restart aktualnego levelu

ROCKY MOUNTAIN TROPHY HUNTER 3

Jeśli chcesz skutecznie polować, to tylko z nami! Podczas gry wciśnij F2 i wpisz poniższe kody.
r3find - idziemy do najbliższego zwierzaka
r3nofear - zwierzak nie boi się myśliwego
3sightin - co my mamy na celowniku?

HEROES CHRONICLES: WARLORDS OF THE WASTELAND

Podczas gry wciśnij TAB i dopiero wpisuj kody. Zatwierdź Enterem!
nwcagent - w wolnym miejscu drużyny pojawia się 10. mrocznych rycerzy
nwclotsofguns - wszystkie machiny wojenne
nwcneo - bohater zyskuje level
nwctrinity - w wolnym miejscu drużyny pojawia się 5 archaniołów
nwcnebuchadnezzar - nieskończona ilość punktów ruchu
nwcmorphaus - wspaniałe morale
nwcoracle - odkrywa się mapa zasłonięta puzzlami
nwcwhatisthematrix - odkrywa mapę świata
nwcredpill - wygrywasz scenariusz
nwcthereisnospoon - 999 punktów many i wszystkie czary
nwczion - daje wszystkie budynki

BALDUR'S GATE II

Tym razem mamy coś dla maniaków prawdziwej, rolpejowej zadymy. Kody działają w wersji angielskiej, na polską przyjdzie nam nieco poczekać, ale zapewniam Was... naprawdę warto! Aby wszystko zaczęło działać, musisz pogrzebać w pliku Baldur.ini, który znajdziesz w katalogu z zainstalowaną grą. Nim zaczniesz go edytować, lepiej stworzyć gdzieś kopię bezpieczeństwa - nie bierzemy odpowiedzialności za efekty Waszych poczynań. Znajdź w tym pliku wiersz [Program Options] i wpisz poniżej niego DebugMode=1. Teraz odpal grę i podczas zabawy wcisnąwszy Control+Space, wywołasz konsolę, a wówczas...

CLUAConsole:AddGold - dodaje złotko, wystarczy tylko podać, ile chcemy go otrzymać.

Poniżej spis rzeczy i metoda otrzymywania ich w inventory:
CLUAConsole:CreateItem("tutaj wpisz nazwę rzeczy", po przecinku zaś ilość). Przykładowo - CLUAConsole:CreateItem("scrl75",100) - i masz 100 sztuk scrolli.
Oto spis rzeczy:
chan06 - Drizzt's +4 Chainmail
leat08 - Studded Leather +3 Shadow Armor
plat05 - Full Plate +1
helm04 - Helm of Defense
shld04 - Medium Shield +1
shld06 - Large Shield +1
shld17 - Buckler +1
ring07 - Ring of Protection +2
ring08 - Ring of Wizardry
brac14 - Bracers of Defense AC 4
clck02 - Cloak of Protection +2
belt06 - Girdle of Hill Giant Strength
boot01 - Boots of Speed
staf08 - Martial Staff +3
hamm08 - War Hammer +2
sw1h09 - Short Sword +2
sw1h40 - Blade of Roses(LongSword +3 +2Cha)
sw1h49 - Ninja-To +1
sw2h09 - Warblade(2-H sword +4)
bow18 - Shortbow +2
bow17 - Longbow +2
slng03 - Sling +3
ax1h03 - Battle Axe +2
halb03 - Halberd +2



BYŁO WIEDŹMOWATO, PANIE!

Pewnego sobotniego poranka, w miesiącu zwanym wrześniem, ekipa „Gier Komputerowych" w składzie: Hot, Baron Jack i Marcin Regiński, wyruszyła pociągiem do Wrocławia.

Zmierzaliśmy na premierę gry „Blair Witch Project", zorganizowaną przez firmę PLAY IT (jak się można domyśleć - jej dystrybutora).

Wesoło zrobiło się już w pociągu, którym notabene, podróżowali także przedstawiciele innych pism i portali internetowych (w tym samym celu co i my). Hot z Marcinem podjęli zobowiązanie, że łykną góra po jednym piwku (bezalkoholowym), aby zostawić sobie miejsce na wieczór. Razem z Baronem udało się przekroczyć plan o co najmniej 600 procent. Pomógł nam w tym Kokosz z Valhalli (czyli to jego wina!). Udało nam się także [illegible] darmowego koncertu skrzypcowego, [illegible] z nami w przedziale [illegible] na konkurs do [illegible]owy. Dotarliśmy na miejsce (przypominamy: Wrocław) bez [illegible] perturbacji - tylko Baronowi tak spodobało się, że „nigdziee... nnie wysiadamy..." dopiero in-





formacja, iż zabrakło w Warsie płynów, skłoniła go do opuszczenia pojazdu. Potem mieliśmy jeszcze trochę czasu do spotkania, więc zjedliśmy obiadek i poszliśmy na piwo... to jest na Starówkę. Jest super i jaka tania herbata. Punktualnie o piątej stawiliśmy się pod Teatrem Lalek (po drodze wypatrywaliśmy Ferdynanda Kiepskiego - ale widocznie siedział w domu). Kiedy już wszyscy dotarli, ruszyliśmy gęsiego do... starego basenu, gdzie nieco długo czekaliśmy na powrót przedstawicieli dystrybutora z informacją. Samochody podstawiono i mogliśmy jechać. Nieco już wkurzeni (no bo co można robić na takim basenie - oprócz głupich zdjęć, które zrobiliśmy. No i napicia się kawy lub wody, bo, a jakże, był również barek).

Po przedefilowaniu przez ulice Wrocławia wpakowaliśmy się do busów... i zaczęła się mordęga. Zamierzeniem organizatorów było lekkie zdenerwowanie i rozdrażnienie gości. W naszym przypadku udało się to w stu procentach. Po blisko trzech godzinach jazdy o suchym pysku (Hotowi wiele nie trzeba - wystarczy pół świniaka z płytami i już jest spokojny, a Marcinowi to i butla dykty, że o Baronie nie wspomnę), wszyscy mieli dość. Po drodze (a właściwie wertepach leśnych) była atrakcja: na drodze stanęli nam „terroryści" i kazali zawracać. Najbardziej rozbawiło nas, że osoby, które się „przestraszyły", na końcu okazały się „wtykami" organizatorów (jeden na bus!). Kiedy dowieziono nas na miejsce okazało się, że trzeba jeszcze przejść w deszczu po lesie gdzieś tam, aby dostać się do ruin zamku. A więc urządziliśmy histerię (wyobraźcie sobie 100-kilową histerię w wykonaniu Hota), i dowieziono nas samochodem! Głodni, źli wpadliśmy w ruiny... i zrobiło się miło, każdy dostał niezbędnik firmowy (czyli zapalniczkę i piersiówkę z logiem BWP. A potem dostrzegliśmy stoły... sałatki, gulasze z dzika i sarny, pieczone kiełbaski, zakąski, napoje, szaszłyki... było tego tyle, że nie sposób przejeść. Kiedy obżarci zaczęliśmy się rozglądać za jakimś przytulnym i suchym miejscem, najlepszy okazał się Baron, wypatrzył nam schowek, gdzie nie tylko było sucho i wygodnie, ale stały komputery, na których po pewnym czasie prezentowano demo „Blair Witcha". Hot i Marcin ochoczo zaczęli się rozgrzewać grzańcem, na spółkę między innymi z Outsiderem z magazynu IO, gośćmi z Onetu i Optimusa, a także każdym, kto się napatoczył. Tylko Baron uparcie twierdził, że przyjechał tu obejrzeć grę. Kiedy więc to uczynił, pojechał spać do hotelu (każdy uczestnik miał jedynkę z łazienką). A Hot z Marcinem dotrwali do końca, właściwie nasz stół skapitulował na końcu. Potem tylko wesoła droga do domu, z przerwami i staniem pod sklepem w środku nocy - wyglądam jakbyś włochy. Rano był tylko [illegible]owy spowodowany zmianą ciśnienia atmosferycznego i powrót po śniadaniu do Wrocławia i stamtąd do domu... Było ekstra, ale następnym razem to se weźmiemy do busa coś do żarcia i picia i nic nam nie popsuje humoru. Czekamy na premierę drugiej części

HOT



LISTY

Chciałbym w tym miejscu serdeczne podziękować mojemu elektora... oops, sorki, to chyba nie ta audycja. Wybaczcie, jeszcze jestem pod wpływem kom... kampanii. JAGD52



Chwila kontemplacji w przestworzach.

Nie, nie będzie o tym, kto wybrał najlepszego spośród kandydatów na prezydenta i dlaczego został nim Hot. My po prostu wiedzieliśmy, że jest on nie do pobicia. Te argumenty, postura, chachacha... charyzma. No i ta wspaniała debata telewizyjna! Miał szczęście, że do niej nie doszło... następnym razem będzie jednak jeszcze lepiej. Wy już macie za sobą ogólnopolską hecę, ja wciąż jednak strugam w domowym zaciszu wiecowe flagi, skwapliwie licząc na mały wiatr podczas mitingu. W końcu to tylko guma arabska...

No, ale czas wrócić na nasze giercownicze podwórko. Od razu muszę stwierdzić, że ostro wzięliście się do grania, świadczą o tym listy, jakie zalały moją skrzynkę. Ponieważ w wielu z nich przewijał się motyw „Światowego Życia", najnowszego dodatku do boskiego „The Sims", postaram się najpierw odpowiedzieć na najczęściej zadawane pytania:

■ „Co z karaluchami?! Gdy tylko wybuduję dom, a w zasadzie zaraz po jego zasiedleniu, pojawiają się wszędzie wędrujące hordy karaluchów. Co z tym dziadostwem robić?!!"

Mam niestety nie najlepsze wieści. Uniknięcie obecności insektów jest w zasadzie niemożliwe. Co prawda twarde pilnowanie porządku (np. sprzątanie po sobie, mycie garów etc.) opóźni ten moment - i tylko tyle. Sprowadzenie pokojówki nie wypleni owadów definitywnie, a pozwoli tylko na zahamowanie ich przyrostu. W ofercie sklepowej znajduje się magiczny robot („tylko" za... 15 000 dolców!), zdolny wykonywać wszystkie prace domowe, ale... niestety, tylko ręczne spryskiwanie robali chwilowo pomaga. Dbać o czystość!

■ „Gdzie te setki toolsów, które miały być dodane wraz z produktem?"

Nie ma! Panowie, to jedna z największych niespodzianek, jakie mnie spotkały. Maxis stwierdzał swego czasu, że wraz z dodatkiem odda w ręce graczy zestaw narzędzi pozwalających niemalże na swobodne „dopalanie" gry. Niestety, można płytkę z dodatkiem wręcz prześwietlać Rentgenem, lecz nie znajdziemy na niej zapowiadanych atrakcji. Mamy nadzieję, że po macoszemu prowadzona strona „The Sims" wreszcie się rozkręci i niebawem zaleje nas powódź edytorów, patchy etc.

■ „Jak chronić się przed złodziejami?"

Pytanie stare jak świat. Odpowiedź jest bardzo prosta - trzeba na ścianie wejściowej zamontować czujnik ruchu. Najlepiej zrobić to na zewnątrz, wieszając urządzenie przy drzwiach wejściowych. Złodzieje zawsze korzystają z drzwi!

■ „Czy seria „The Sims" będzie w jakikolwiek sposób kontynuowana?"

I tak i nie. Nic na razie nie wiadomo o „The Sims 2", lecz niebawem powstanie „The Simsville" - symulacja zarządzania małym miasteczkiem. Radzę zajrzeć na www.simsville.com. Kto wie, może znów będziemy mieli przełom!

No, na dziś starczy. Zapraszam za miesiąc i... piszcie do nas!

SKRÓTY

■ **„Chcę plakatu z gołą babą!"**
www.gołababa.com.pl - polecam dolne linki, są najbardziej aktualne na świecie.

■ **„Co wybrać: Netscape czy Explorera?"**
Długi spacer, jesienną alejkę... i kilo trotylu pod najbliższe łącza TP S.A.! Może coś się wtedy zmieni.

■ **„Dlaczego nie rozdajecie za darmochę gier, jak to robi konkurencja?"**
A dlaczego u diaska nie czytasz całej zawartości pisma?! Nie nasza wina, że nawet byle screena ze swego giercowniczego żywota nie złapiesz!

■ **„Na jakich komputerach pracujecie w redakcji i ile zarabiacie?"**
Układ ten można wyróżnić matematycznym stosunkiem mocy maszyny do wysokości stawki. Jeno nie pamiętam, czy to zależność odwrotnie proporcjonalna, czy też... Hot, dlaczego masz takie wielkie oczy...? Ghrrrr......



Polskie śniadanie o 9:30. Codziennie rano...

KONKURS KLAPS

Numer listopadowy okazał się być bardzo szczęśliwy dla Bartosza Grzegorzewskiego z Łodzi i Adama Chruściela z Warszawy. Dzięki serdeczne za screeny, czekamy na jeszcze! Stos gier za moimi plecami także! Przypominam mój namiar: rwawrzyniak@cgs.com.pl

PISZCIE NA ADRES: **GRY KOMPUTEROWE**, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA. PAMIĘTAJCIE O DOPISKU **LISTY**

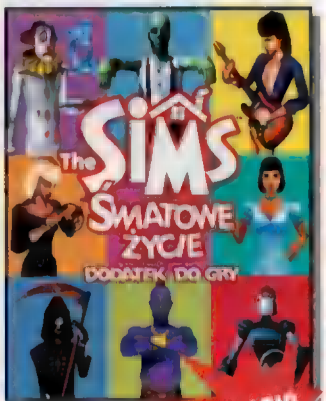
PROMOCJA PRENUMERATY

DALSZY CIĄG OFERTY

Każdy kto do 20. listopada zamówi roczną prenumeratę „Gier Komputerowych Edycja CD" otrzyma **za darmo grę lub joystick lub pad lub zestaw głośników!** Oto aktualna oferta:



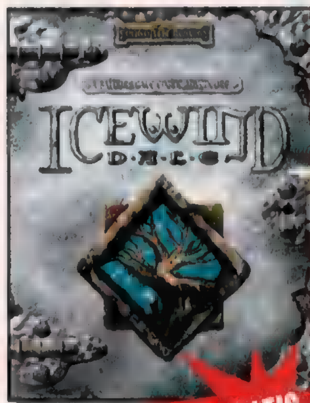
DIABLO II PL — GRATIS



SIMS: ŚWIATOWE — GRATIS
WYMAGA: SIMS



SHOGUN PL — GRATIS



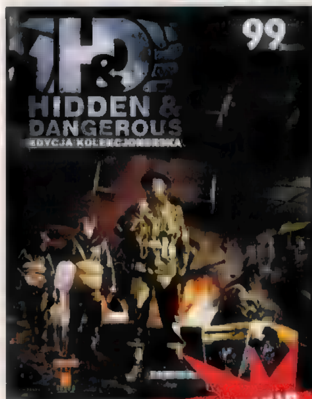
ICEWIND DALE — GRATIS



FREESPACE 2 — GRATIS



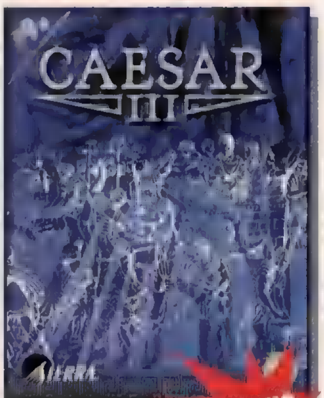
HALF-LIFE: OPPOSING FORCE — GRATIS
WYMAGA: HALF-LIFE



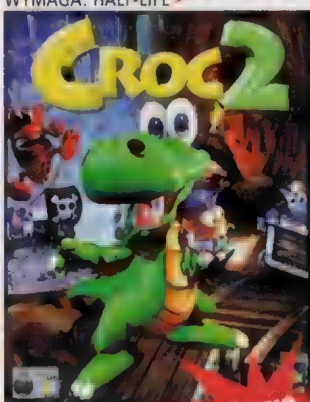
HIDDEN & DANGE — GRATIS



SUDDEN STRIKE — GRATIS



CAESAR III — GRATIS



CROC 2 — GRATIS



GTA 2 PL — GRATIS

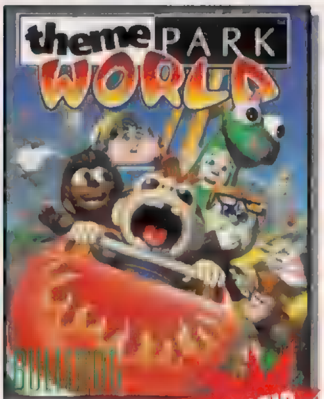


THEOCRACY PL — GRATIS

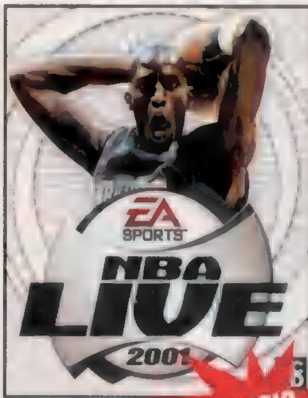
Jak zamawiać. Roczna prenumerata GK CD plus promocyjna gra lub jedno z akcesoriów wraz z kosztami pakowania i wysyłki wynosi 139,00 zł. Taką kwotę należy przelać na konto bankowe za pomocą zamieszczonego dalej blankietu. W tym celu należy udać się do najbliższego urzędu pocztowego lub banku. Proszę pamiętać o podaniu nazwy wybranej gry lub sprzętu w przypadku prenumeraty rocznej z CD. Prosimy o czytelne wypełnienie blankietu. Możliwe są również inne warianty prenumeraty tj. półroczna z CD lub bez oraz roczna bez CD, ale do tych wariantów prenumeraty pełna gra nie przysługuje. Uwaga! Wysyłka gry powinna nastąpić w przeciągu 45 dni i nadana zostanie oddzielnie. Reklamacje i zapytania proszę kierować pod tel. (0-22) 815-42-20 w godz. 9-16 od pn-pt lub e-mailem: **reklamacje@cgs.com.pl**

PROMOCJA PRENU

ZAMIAST GRY MOŻNA WYBRAĆ JOYSTICK, PAD LUB ZESTAW GŁOŚNIKÓW



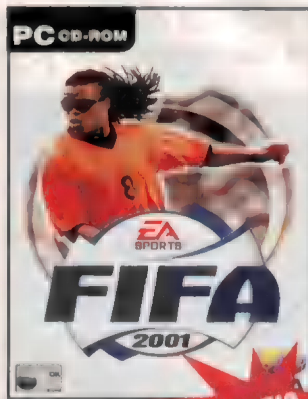
THEME PARK WOR GRATIS



NBA 2001 GRATIS



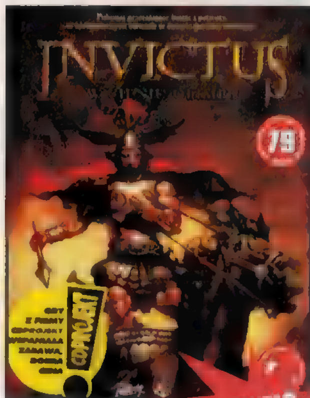
IMPERIUM GALAC GRATIS



FIFA 2001 GRATIS



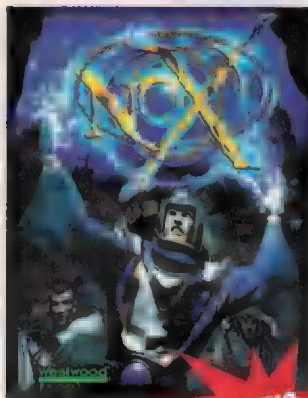
WARLORDS BA GRATIS



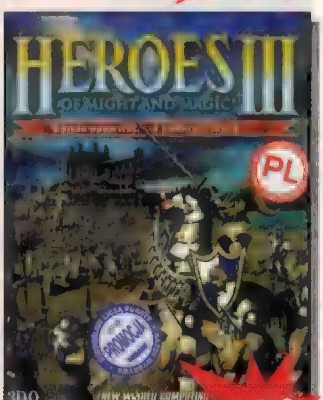
INVICTUS PL GRATIS



SYDNEY 2000 GRATIS



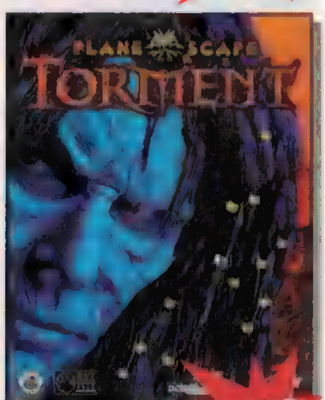
NOX GRATIS



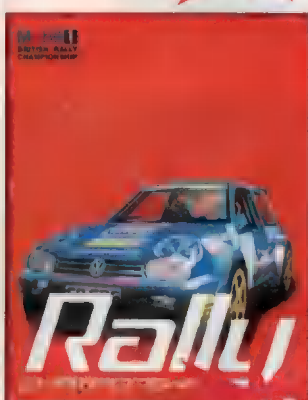
HEROES M&M 3 GRATIS



RAILROAD TYCOO GRATIS



PLANESCAPE TOR GRATIS

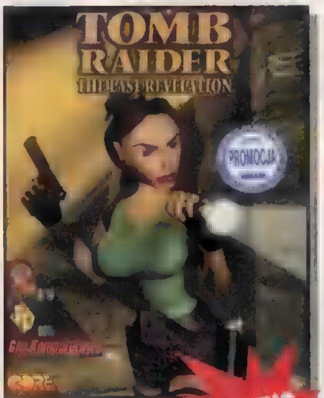


RALLY CHAMPIO GRATIS



JP269 PC INTRUDER | MT-150 PC SMART HAND PRO | SV-228 MEMORAY PAD | MT-151 PC DUAL | MT-301 | MT-306 | MT-308 MULTIMEDIA SPEAKER SYSTEM

MERATY!



TOMB RAIDER 4 GRATIS



FINAL FANTASY VIII GRATIS



NHL 2001 GRATIS



C&C:RED ALERT 2 GRATIS
TERMIN REALIZACJI LISTOPAD



GRAND PRIX 3 GRATIS



WEHIKUŁ CZASU GRATIS



SV-8610 SL



SV-210
PC RAIDER PRO



SV-231A
PIRANHA PAD PC

NIE ZWLEKAJ! WAŻNE DO 20.11.00

---

pokwitowanie dla wpłacającego

zł ____ gr ____
słownie złotych ____ groszy jak wyżej
wpłacający ____
ulica ____
kod ____ miasto ____
na rachunek
COMPUTER GRAPHICS STUDIO
BANK PEKAO S.A. X O/WARSZAWA
NR 12401095-75009182-2700-401112-001
stempel | pobrano opłatę zł ____
podpis przyjmującego

---

pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł ____ gr ____
słownie złotych ____ groszy jak wyżej
wpłacający ____
ulica ____
kod ____ miasto ____
na rachunek
COMPUTER GRAPHICS STUDIO
BANK PEKAO S.A. X O/WARSZAWA
NR 12401095-75009182-2700-401112-001
stempel | pobrano opłatę zł ____
podpis przyjmującego

---

pokwitowanie dla banku

zł ____ gr ____
słownie złotych ____ groszy jak wyżej
wpłacający ____
ulica ____
kod ____ miasto ____
na rachunek
COMPUTER GRAPHICS STUDIO
BANK PEKAO S.A. X O/WARSZAWA
NR 12401095-75009182-2700-401112-001
stempel | pobrano opłatę zł ____
podpis przyjmującego

---

pokwitowanie dla poczty

zł ____ gr ____
słownie złotych ____ groszy jak wyżej
wpłacający ____
ulica ____
kod ____ miasto ____
na rachunek
COMPUTER GRAPHICS STUDIO
BANK PEKAO S.A. X O/WARSZAWA
NR 12401095-75009182-2700-401112-001
stempel | pobrano opłatę zł ____
podpis przyjmującego

zamawiam prenumeratę miesięcznika

Gry Komputerowe

od numeru styczeń (78) / 2000

- □ 6 numerów z CD 59.70
- □ 6 numerów bez CD 33.00
- □ 12 numerów bez CD 66.00

PROMOCJA PRENUMERATY!

□ 12 numerów z CD + pełna gra lub sprzęt ... 139.00

wybieram

WYSYŁKA GRATIS

□ numery archiwalne

podpis zamawiającego

zamawiam prenumeratę miesięcznika

Gry Komputerowe

od numeru styczeń (78) / 2000

- □ 6 numerów z CD 59.70
- □ 6 numerów bez CD 33.00
- □ 12 numerów bez CD 66.00

PROMOCJA PRENUMERATY!

□ 12 numerów z CD + pełna gra lub sprzęt ... 139.00

wybieram

WYSYŁKA GRATIS

□ numery archiwalne

podpis zamawiającego

zamawiam prenumeratę miesięcznika

Gry Komputerowe

od numeru styczeń (78) / 2000

- □ 6 numerów z CD 59.70
- □ 6 numerów bez CD 33.00
- □ 12 numerów bez CD 66.00

PROMOCJA PRENUMERATY!

□ 12 numerów z CD + pełna gra lub sprzęt ... 139.00

wybieram

WYSYŁKA GRATIS

□ numery archiwalne

podpis zamawiającego

zamawiam prenumeratę miesięcznika

Gry Komputerowe

od numeru styczeń (78) / 2000

- □ 6 numerów z CD 59.70
- □ 6 numerów bez CD 33.00
- □ 12 numerów bez CD 66.00

PROMOCJA PRENUMERATY!

□ 12 numerów z CD + pełna gra lub sprzęt ... 139.00

wybieram

WYSYŁKA GRATIS

□ numery archiwalne

podpis zamawiającego

ARCHIWALIA

*Na zamieszczonym obok **blankiecie** należy wymienić zamawiane numery archiwalne, następnie zsumować zamieszczone poniżej kwoty i doliczyć 2 zł (opłatę za wysyłkę). Wpłaty dokonujemy na poczcie lub w banku. Prosimy o **czytelne wypełnienie** blankietu! **Uwaga,** nie przyjmujemy zamówień telefonicznie. Okres realizacji 30 dni.*

UWAGA! TE EGZEMPLARZE NIE OBJĘTE PROMOCJĄ!



GK 10/00 5.50 zł
GK CD 10/00 13.95 zł



GK 9/00 5.50 zł
GK CD 9/00 11.95 zł



GK 8/00 5.50 zł
GK CD 8/00 11.95 zł



GK 7/00 5.50 zł
GK CD 7/00 11.95 zł



GK 6/00 5.50 zł
GK CD 6/00 11.95 zł



GK 5/00 5.50 zł
GK CD 5/00 11.95 zł



GK 4/00 5.50 zł
GK CD 4/00 11.95 zł



GK 3/00 5.50 zł
GK CD 3/00 11.95 zł



GK 2/00 5.50 zł
GK CD 2/00 11.95 zł



GK 1/00 5.50 zł
GK CD 1/00 9.95 zł



GK 12/99 4.99 zł
GK CD 12/99 9.95 zł



GK 11/99 4.99 zł
GK CD 11/99 9.95 zł

PROMOCJA

Zamawiając 2 lub więcej numerów płacisz mniej! Po 3 zł za edycję zwykłą i 5 za edycję CD. Koszty wysyłki bez zmian (dwa złote).

PISMO TO STANOWI WSPANIAŁE UZUPEŁNIENIE DO WSZELKIEJ LITERATURY O KONSOLI PLAYSTATION.

KAŻDY NUMER POŚWIĘCONY JEST WYBRANEMU GATUNKOWI GIER.

WRAZ Z PISMEM DOSTANIESZ PŁYTĘ CD Z DEMAMI ORAZ KSIĄŻKĘ Z ROZWIĄZANIAMI.





POLSKA EDYCJA NAJWIĘKSZEGO NA ŚWIECIE PISMA O PLAYSTATION.

ZAWIERA ORYGINALNE MATERIAŁY, UNIKALNE WYWIADY, ELEKTRYZUJĄCE ZAPOWIEDZI Z JAPONII ORAZ PRZEDPREMIEROWE RECENZJE GIER W WERSJI PAL.

Z KAŻDYM NUMEREM PŁYTA CD Z ZESTAWEM EKSKLUZYWNYCH DEM!



MIESIĘCZNIK O UNIKALNEJ FORMULE.

ZAWIERA BARDZO SZCZEGÓŁOWE PORADNIKI DO NAJNOWSZYCH GIER NA PLAYSTATION.

PONADTO: DWA PLAKATY, PORCJA NAJŚWIEŻYCH TIPS & TRICKS, KILKA STRON NOWOŚCI ORAZ LICZNE KONKURSY Z ATRAKCYJNYMI NAGRODAMI.



DODATKOWO ZAWIERA PEŁNOFORMATOWĄ KSIĘGĘ KODÓW. 196 STRON!!!

WIELKA RODZINA PISM O PLAYSTATION

WYDAWANE PRZEZ CGS
CGS COMPUTER GRAPHICS STUDIO
poligrafia wydawnictwo

ODKRYJ FASCYNUJĄCY ŚWIAT
GRAFIKI KOMPUTEROWEJ



Co zyskasz czytając Computer Arts?

- Nauczysz się korzystać z najpopularniejszych programów graficznych dzięki specjalnym kursom zamieszczonym w piśmie.
- Poznasz tajniki cyfrowej obróbki obrazu w oparciu o program Photoshop – comiesięczny cykl praktycznych ćwiczeń.
- Dowiesz się, w jaki sposób powstają m.in. gry komputerowe.
- Poznasz tajniki realizacji najwspanialszych efektów specjalnych wykorzystywanych w filmowyh superprodukcjach.

Jeśli chcesz być lepszy od innych, *czytaj Computer Arts. Każdy numer zawiera krążek CD dual format PC/Mac na którym znajdziesz elementy graficzne do samodzielnych ćwiczeń, fantastyczne galerie dzieł stworzonych przez światowej sławy grafików komputerowych, niesamowite, komputerowo renderowane filmy, dziesiątki przydatnych programów do grafiki.*



PROMOCJA!

Możesz otrzymać komplet promocyjny sześciu kolejnych numerów pisma 1-6/99 w cenie 60,00 zł lub nabyć pojedynczo dowolny numer w cenie 15,00 zł/egz.

Aby zamówić pisma należy zwykłym przekazem pocztowym nadać pieniądze na adres: Computer Arts, 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6.

Na odwrocie blankietu, w miejscu na korespondencję należy podać tytuł pisma i zamawiane numery.

„Computer Arts Polska Edycja" jest odpowiednikiem najpopularniejszego w Wielkiej Brytanii magazynu o grafice komputerowej.